

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

www.journal-plaza.net

№ 2
2009



Mirror's Edge

Бегущая по краю
зеркала

**Rise of the
Argonauts**

Аргонавты приходят
тихо...

**Анабиоз:
Сон разума**

Не отморозь
мозги

Выиграй
в этом номере



ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



FORCE 3D Radeon HD4830



Aeneon Xtune

www.shpil.com

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС - 23852

www.journal-plaza.net

971609900008

02>

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ! № 3



darkSector™

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



BURNOUT
Paradise
ПОЛНОЕ
издание

THE LORD OF THE RINGS
CONQUEST

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Компьютерные игры спасут человечество, иначе и быть не может. Ведь как еще можно приятно и полезно согреться при отключенном отоплении, как не нагрузив видеокарту своего компьютера самой новой и наворочанной игрой? Конечно, есть всякие калориферы, радиаторы и прочая отопительная техника, но по соотношению «полученное удовольствие на киловатт затраченной энергии» с компьютером ни одному из них не сравниться. Тем более что в этом номере есть несколько игр, которые с успехом справляются с разогревом сердца вашего железного коня, и при этом достаточно интересны, чтобы за ними можно было просидеть не один вечер. Так что главное, чтобы свет не отключили, а шпилеры уж как-нибудь согреются.

Кроме этого, и сами игры морально подготавливают нас к разрешению возможных проблем. Конечно самым актуальным проектом номера, в этом случае, можно назвать «Анабиоз» – с ним практически проходишь курс замерзающего бойца. А остальные игры скорее подойдут для поднятия боевого духа.

Но хватит о грустном. У нас есть интересная новость – с этого номера у нас усиливается «Железный бум». То есть, обзоров и тестов техники будет больше, они будут подробней и практичней. Также в этом номере мы подводим итоги прошедшего года. К сожалению, с публикацией онлайнового голосования ничего не вышло. Просто наш новый сайт по причинам, идущим в разрез с планами редакции, вовремя не стартовал. Но мы все равно разместили голосование по лучшей игре года, чтоб каждый из вас смог отметить в нем свою любимую игрушку. Заодно мы добавили к сайту страничку юмора, где стараниями редакции и при вашей помощи, будут собираться анекдоты и смешные истории на тему игр. Найти эту страницу можно по адресу www.shpil.com/boyan.

Бот вроде бы и все... хотя, нет – об одном я упомянуть забыл. В феврале грядет День Влюбленных, и мы решили подготовить план действий для наших читателей – как не попасть впросак. Подробней об этом читайте на страницах 60-61. Ну, и успехов на всех фронтах!

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА.....2

Итоги 2008.....6

MegaGame

*Prince of Persia: Цветные сны – 1+2+1.....8**Memento Mori: Сломни о смерти Наперегонки с памятью.....12*

To play or not to play

*Mirror's Edge. Обратной дороги нет.....14**Rise of the Argonauts. О, боги!.....18**Анабиоз: Сон разума Полярный артхаус.....20**Периметр 2. Раз забор, два забор.....22**Эдна и Харви: Взрыв мозга. Все дело в кролике.....24**Windchaser: Небесный Странник. Літаючий будиночок.....26**Saints Row 2. Святые угодники угонщики.....28**Операция «Багратион». Операция «Бобруйск».....30**Perfect World Смешались в кучу зверолюди.....36**Defense Grid: The Awakening. Золотые купола душу мою радуют.....38**Disney's Bolt. Жизнь под напряжением.....39**Казуалки.....40*

Карман-и-Я

*Warriors of the Lost Empire. Катакомбные радости.....42**Silent Hill. Давай бояться?.....43*

SoSSyKa

MODный приговор. GTA.....44

Cell-O-fan

*Мадагаскар. Бегом, бегом.....48**Elves Hunter. Свято наближається.....48*

Железный бум

*FORCE 3D Radeon HD4830 50-20=60.....50**Aeneon Xtune 2GB Пока смерть не разлучит нас.....50**OCZ_Vendetta2. Кто безбашенный?.....52**ZALMAN GS1000. Важней всего – для компа домик.....52**Creative GigaWorks T20 T40. Музыкальная парочка.....54**Creative Fatal1ty HS1000. Коробка с карандашами ушами.....55*

Columbia Brother

Кто старое помянет.....56

Animania

Студия GAINAX: Вмечтать не вредно.....58

Vox Populi

*Любви все геймеры покорны.....60**Письма читателей.....62**Конкурс.....63**P. S. 12-балльная система оценки игр:**0–2 – таких игр не существует; 3–4 – полный айтой; 5–6 – стоит поиграть для общего развития;**7–8 – на любителя (а вообще – неплохо); 9–10 – классная игра с маленькими недостатками; 11 – шедевр. Обязательно купите; 12 – нет слов. Такие игры выходят**раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).*

«Шпиль!»

Видавця: російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.№ 2 (86), лютня 2009 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откідич

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Чеснов

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реалізмі

В. Колос

(mptrec@comizdat.com)

Відділ збуту

I. Краснопольський

Зав. виробництвом

Ю.О. Курініков

producer@comizdat.com

Ціни за домовленість

Рукописи не рецензуються

І не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст реклами інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 20.01.2009.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фототр

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам №09-3083

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

Інтернет партнер www.vds64.com

(tel. 599-37-56)

VDS 64

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (tel. 462-52-68)

 INFOCOM
communicationservices

АДРЕСА ВИДАВЦІВ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-90,

вул. Фрунзе, 40

Tel./факс: (044) 425-92-43

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторожені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано реклами

матеріали фірм-виробників та матеріа

лі в зв'язку з цим: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

Гостья из прошлого



Когда свежих идей не хватает, может, стоит обернуться и посмотреть назад? Там можно увидеть не только громкие и всем полюбившиеся проекты, но и игры, которые могли бы быть, но так и не были придуманы. Вот, например, по текстовой игре Zork до сих пор не было создано ничего компьютерного и технического. А зря – игра то была интересная! Быть может, так рассуждали и ребята из ирландской компании Jolt Online Gaming,

которые решили создать *Legends of Zork*. На сногшибательные технологии и новомодный графический дизайн рассчитывать не стоит – игра будет взывать к ностальгическим чувствам, поэтому будет красивой, но простой. А еще – казуальной и онлайновой. Но это пока что только на словах, а вот чтобы увидеть, что из всего этого получится на самом деле, придется подождать некоторое время.

Конец войны



Компания «Руссбит-М» приблизила нас к 2020 году настолько, насколько это вообще возможно – в самое ближайшее время, с первыми весенними деньками, всех любителей будут ожидать поля битвы Третьей мировой Войны. Говорят, что это будет последняя война человека-

чества. Будем оптимистами и поверим, что войн больше не будет в мире реальном, а вот в виртуальности мы их ждем прямо-таки с нетерпением, особенно если речь идет о таких играх, как *Tom Clancy's EndWar* – именно ее нам обещают преподнести в ближайшее время.

Мясистые гонки



Помните, такую игру – Кармагеддон? Помните?! Сколько раз жалели мы о том, что таких игр больше нет, сколько раз фантазировали о том, как было бы хорошо, если бы кто придумал мод на какие-нибудь гонки? Каждый раз, когда появлялись фильмы или игры о зомби, в душах самых трепетных фанатов серии появлялась надежда, что «вот кто-нибудь, когда-нибудь». В общем, не будем долго томить, вам и так придется еще подождать, пока игра вый-

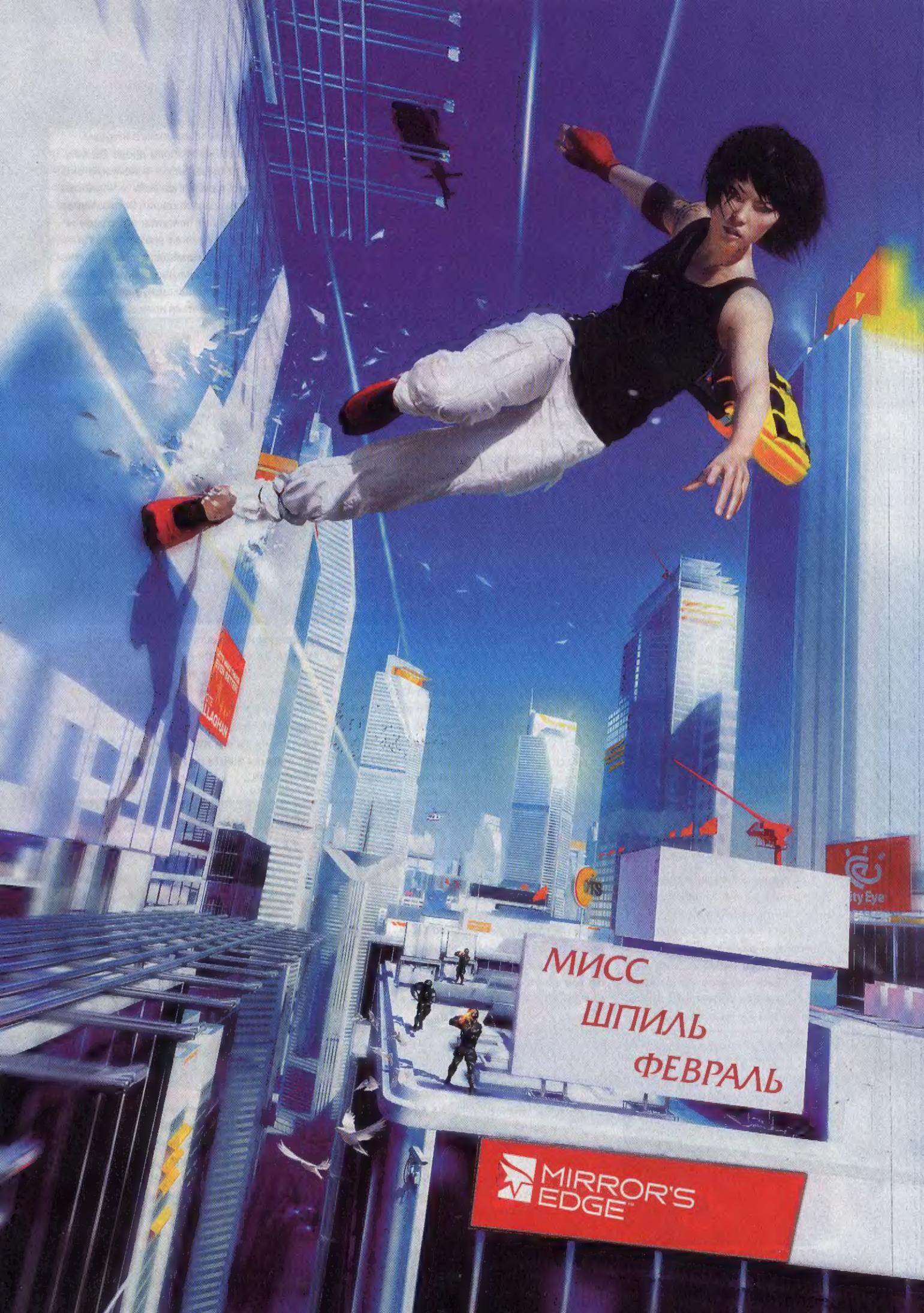
дет... *Armageddon Riders* обещает стать тем самым, чего душа желала столько времени. Трудно сказать, что именно стало толчком для создания игры, но то, что в ней есть Большой Адронный Коллайдер – это точно. А еще – зомби, разнообразные шипы и обвесы, цепные пилы и ножи, турбоускорение. Ну, а чтобы время ожидания не было совсем уж тягостным, можно потренировать во флешике «аналоге» – www.russabit-m.ru/flash/racers.

А кто отец? А неизвестно!

Если новогодние праздники прошли не настолько бурно, чтобы пропустить выход «Обитаемого острова» на киноэкраны и он пришелся по душе, если сессия не задала жару настолько, что времени не хватает даже на самые ожидаемые из игр, да и даже просто – если хотите поиграть в свежую тактическую стратегию, обратите внимание! Практически в тот момент, когда вы читаете эту новость, на полки магазинов выкладывают диски, причем аж в двух вариантах – обычном и бонусном. Последний станет радостью для фанатов, потому что в нем будет сразу и DVD с

игрой, и бонусный диск с материалами о создании фильма, и еще и красочный артбук и стикер. Ну да ладно, не это главное. Главное то, сбудется ли все то, что нам обещают. А обещают вот что: ожесточенные перестрелки и обходные маневры, возможность самостоятельно подобрать экипировку каждому солдату или целому подразделению, богатый выбор снаряжения и оружия. В общем, можете бежать или ждать статью в ближайших номерах «Шпилия!» (а мы пока будем печатать кулачками, чтобы ее не было в свежем выпуске рубрики «Ацтой»).





МИСС
ШПИЛЬ
ФЕВРАЛЬ

MIRROR'S
EDGE™

Лунная призма, дай им силы!



Создателям игрушек все никак не надоест маяться с супергероями: то комиксы новые появляются, то фильмы, а теперь и создатели Gears of War взялись за эту популярную и «благодатную» тему. Фанаты уже существующих героев и комиксов могут расслабиться – разработчики собираются сначала создать свой собственный комикс (и, быть может, абсолютно нового персонажа), а

потом уже приступить к игрушке. Правда, на этот раз вроде бы есть на что надеяться – в команде оказались сценарист GoW и Карлосом Фэрро, озвучивавший Dom'a. Через сколько лет появится эта самая игрушка, учитывая грандиозные планы разработчиков, сказать очень сложно, будем надеяться, что дело не будет откладывать в долгий ящик и оправдываться кризисом.

Доктор сказал под нож, значит – под нож!

Виртуальные пластические хирурги, которые еще не нашли своего призыва и места в виртуальном мире, могут помочь одной из самых прекрасных девушек. Tomb Raider: Underworld не оправдал надежд его создателей, поэтому Ларку решили сдать на переработку. Это, конечно, еще не утиль и красавица явно не собирается сдавать позиций, но воз-

раст явно дает о себе знать – формами Лара блестят перед нами аж с 1996 года. Как ни крути, а пора уже задуматься о том, что делать и как быть дальше. Ну, а пока разработчики думают (и ждут интересных идей), можно переодеть красавицу с помощью пака, предлагаемого на сайте игрушки. Костюмов там немного, но глаз они радуют как ничто иное.



Сезон охоты объявляется открытым



Болтун – находка для шпиона, а еще, как оказывается, для геймеров. По крайней мере, для тех, кто помнит и любит старый-добрый мультсериал «Охотники за приведениями». Для них 16 июня станет теперь праздником сразу по трем причинам. Первая была известна еще 25 лет назад и может праздноваться ежегодно. Это выход самой первой серии мультика.

Вторая причина для радости – выход Ghostbusters на Blu-ray. Ну, а третье знаменательное событие стало известно совершенно случайно – проболтались разработчики игрушки. Именно на этот день назначен выход игры, вот только неизвестно, на какой из платформ – «Охотники» должны выйти на Xbox 360, PS2, PS3, Wii, DS и PC.

Красота, которая спасет мир

«Мы стоили-строили, и, наконец, построили!» – могут теперь воскликнуть фанаты всем известного Half-Life 2. И пусть не собственное продолжение и даже не полноценный аддон, а всего лишь мод, но зато какой! Любительское дополнение под названием FakeFactory добавляет в обожаемый многими мир

настоящее HDR-освещение, а еще теперь в Half-Life 2 отсутствует ограничение на дальность прорисовки, добавлены 3D-листья и более совершенная модель нашего любимого робота Dog. Для того чтобы все эти прелести появились и у вас на компьютере, достаточно скачать его из сети (около 2 ГБ).



Рассадник комплексов



Американских ученых хлебом не корми, но дай покопаться в человеческих мозгах и понаходить новые поводы для посещения психоаналитиков и психологов. На сей раз они нашли повод в компьютерных играх – они якобы приводят к появлению новых комплексов на почве собственной несовершенности: люди

начинают комплексовать по поводу собственной внешности. Надеемся, что после таких выводов нас загонят на тренажеры, а не заставят разработчиков делать игры с менее красивыми героями, а то ждет нас появление новой «ларыкрофт» килограмм на 100 больше, с прыжками и в очках.

Как все хорошо начиналось

Те, у кого за плечами многолетний игровой опыт, не понаслышке знают о том, как сложно разобраться во всех перипетиях сюжета некоторых игрушек, в особенности РПГ. С проектами BioWare и вовсе дело обстоит сложно, поэтому выход приквела к их знаменитой Dragon Age в виде книж-

ки станет для многих приятным событием. Искать в продаже книгу пера Дэвида Гейдера (главного сценариста игры) о приключениях лорда Марика можно в марте, а сейчас можно почитать разве что первую главу. Выложена она на сайте игрушки, само собой - на языке оригинала.



О, чудный новый мир



Хотите красивый онлайновый мир? Ну да, всем известно, что есть Миры Воркрафта, Линейка и еще куча всего такого... А вот казуальных игрушек пока что в онлайне встречается мало, тем более красивых. На самом деле таких вообще единицы. Именно поэтому появления Gatheryup будут ждать, причем ждать с нетерпением. Еще од-

ной причиной ожидания станет та романтическая атмосфера, в которую обещает погрузить нас стимпанк игрушка и множество мини-игрушек, которые будут встречаться на пути жителей Gatheryup. Ну, а чтобы вы могли ждать игры в полной боевой готовности, стоит почаще заходить на сайт игры - www.mindfusegames.com.

Мышь, 13

Число 13 многие считают неудачным и устрашающим и роковым, а вот для киберспортсменов и любителей технических новинок оно наоборот может стать одним из самых удачных. По крайней мере, в том случае, если оно встретилось вам в названии нового манипулятора - Logitech G13 Advanced Gameboard. Эта небольшая игровая клавиатура помимо уже привычной пок-

лонникам серии эргономичной формы сможет предложить своему владельцу небольшой экран с актуальными игровыми данными, 25 кнопок, аналоговый джойстик и предустановленные настройки для множества наиболее популярных компьютерных игр, включая «World of Warcraft: Burning Crusade», «Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar» и «Call of Duty 4: Modern Warfare».



Универсальность во всем. Похоже, это становится девизом для разработчиков техники всех типов и направлений. Но иногда это не просто дань моде, а возможность сделать свой комп более организованным и удобным, дать себе возможность для установки дополнительных плат и модулей. Новый куллер Zalman VF2000 примечателен в первую очередь тем, что может использоваться

одновременно для охлаждения и видеокарты, и процессора, причем видеокарта с Zalman VF2000 на борту будет занимать три слота расширения. Что касается остальных особенностей новинки, она будет оснащена 92-миллиметровым вентилятором, который с помощью комплектного регулятора FanMate 2 сможет вращаться со скоростью от 1400 до 2350 оборотов в минуту.

Застрели его сам

Компания Novint решила удивить мир новым манипулятором для игрушек по имени Falcon, который и выглядит грозно, и руки прокачивает не хуже настоящей пушки. Правда, пока что побаловаться игрушкой смогли немногие: только те счастливцы, которые оказались на CES 2009. Поиграть можно было, например, в Left 4 Dead. Выбор

игры был неслучайным – в этой игре приходится стрелять едва ли не чаще, чем в любой другой игре, а значит – играющие могли ощутить на своем опыте, что такое настоящая отдача и буквально влюбиться в новый метод управления. Комментарии были восторженными, так что ждем, когда чудо дойдет и до нас с вами.



ИТОГИ 2008

Вот и прошел еще один год. Много чего за это время произошло и в реальном мире и в виртуальном. Можно было бы долго изливать свои впечатления и придумывать

прогнозы, но мы решили подойти к этому проще и составили своеобразный рейтинг вышедших за этот год, разбив его по жанрам и еще как-то.

RPG

- Fallout 3
- Mass Effect
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

Racing

- Race Driver: GRID
- FlatOut: Ultimate Carnage
- TrackMania Nations Forever

Sport-Sim

- NBA 2K9
- FIFA 09
- Shaun White Snowboarding

Adventure

- Тургор
- A Vampyre Story: Кровавый роман
- Bully Scholarship Edition

Лучшая игра PSP

- Patapon
- God of War: Chain of Olympus
- Star Wars: Unleashed

Лучшая музыка

- Сублюструм
- Fallout 3
- Devil May Cry 4

Самый оригинальный спорт-сим

- Pure

Shooter

- Left4Dead
- Dead Space
- Xenus 2: Белое золото

RTS

- Sins of a Solar Empire
- Red Alert 3
- Warhammer40.000: Dawn of War
- Soulstorm

Horror

- Dead Space
- Silent Hill: Homecoming

MMORPG

- World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- Age of Conan
- The Lord of the Rings Online: Mines of Moria

GTA-подобная

- Grand Theft Auto 4
- Mercenaries 2: World in flame

Лучший сюжет

- Тургор
- Сублюструм
- Mass Effect

Самая оригинальная стратегия

- Multiwinia: Естественный отбор

Action

- Devil May Cry 4
- Assassin's Creed
- Prince of Persia

TBS

- Civilization 4: Колонизация
- Космическая федерация 2. Звезды страха
- Кодекс войны: Высшая раса

Quest

- Сублюструм
- Memento Mori
- Dracula Origin

Space-sim

- X3: Земной конфликт
- Хроники Тарр: Стражи Пограничья

Лучшая графика

- Prince of Persia
- Dead Space
- Crysis: Warhead

Лучший сиквел

- King's Bounty. Легенда о рыцаре
- Grand Theft Auto 4
- Red Alert 3

Самая оригинальная адвентура

- Тургор

Самая ресурсоемкая игра года

Grand Theft Auto 4

Самая оригинальная аркада

World of Goo

**Разочарование года**

Rayman Raving Rabbids 2

Западло года

The Fight Dance

Лучший симулятор жизни

Spore

Лучшая отечественная игра

Анабиоз: Сон разума
Xenus 2: Белое золото
Collapse
Dracula Origin
Silverfall: Earth Awakening

Найдка года

Left4Dead

Самая непонятная игра

Kran Simulator 2009

Самая бешеная камера

Tomb Raider: Underworld

Наибольшее количество патчей

СТАЛКЕР

SVEN® ГРАЙ НА ШАЛЕНИЙ ШВИДКОСТЬ!
**RX-900 Laser Gaming**

КОМПЬЮТЕРНА ЛАЗЕРНА МИША

Швидкість роботи – 9600 кадрів/сек.

6 програмованих клавіш

Кольорове підсвічування колеса прокрутки 4D
залежно від режиму перемикання dpi

Роздільна здатність від 400 до 2000 dpi

Спеціальне ПЗ для ігор

Ергономічний дизайн, регулювання ваги миші

TECHNOPOLIS

ФОКСТРОТ

VICO TEC

MKC

CITY

Ашан

ELDORADO

DOMOTEХНИКА

FoxMart

КУПІЙТЕ В ТОРГОВЕЛЬНИЙ МЕРЕЖІ ВАШОГО МІСЦЯ!

ТУТ І ЗАРАЗ®

ТОВ «СВЕН Центр», 04073, м. Київ, пров. Куренівський, 17, тел.: +38(044) 492-18-64

www.sven.uawww.shop-sven.ua



PRINCE OF PERSIA

ЦВЕТНЫЕ СНЫ

Жанр:

action

www.prince-of-persia.uk.ubi.com
Разработчики:

 Ubisoft Montreal
www.ubi.com
Издатель:

 Акелла
www.akella.ru
Системные требования:

Процессор 2,2 ГГц, память 2 Гб, 512 Мб видео, 8 Гб свободного места на жестком диске



PG | PS3 | X360

Нет более наивного и незамысловатого сюжета, чем спасение возлюбленной из рук зла. Об этом, я полагаю, многие мечтали в детстве, воображая себя отважным принцем или прекрасной принцессой. Но время неумолимо бежит вперед, и в безумной, бесконечной погоне за ним, мы порой не замечаем перемен в самом себе. Мечты меняются – у принцев все чаще возникает желание превратиться в ужасное чудовище, а принцессы понимают, что убивать драконов намного веселее, чем ждать своего спасителя. Детские мечты посещают нас все реже, хотя все равно остаются с нами.

До тех пор пока человечество не создало ПК, мы могли воплощать иллюзии, покурив хорошей травы. Но на смену галлюциногенам пришла игровая индустрия. Прогресс, если можно так выразиться, перенес наши грэзы на экран. К

сожалению, человек не может создать ничего идеального, кто-то эти грэзы делает хорошо, кто-то не очень. Творения особо бездарных «продавцов снов» мы порой публикуем в рубрике «Актой». Но Ubisoft Montreal и близко не стоит с этими шарлатанами. Серия Prince of Persia и вышедший в этом году Assassin's Creed тому подтверждение.

В качестве основы сценаристы использовали противостояние двух противоположных начал – богов Аримана иOrmazda. Эти имена встречаются в древних дуалистических религиях народов Средней Азии, Ирана, Афганистана и ряде других.Ormazd (или Ahuramazda) – создатель неба, земли, человека, покровитель царя, а Ариман – его противоположность, злой дух, творец всего дурного.

Путешествия во времени, интриги, и любовные треугольники – все это осталось в прошлом. По сравнению с запутан-

ной сюжетной линией принца вавилонского, история его иранского коллеги смотрится невероятно простой. Ураган застиг безымянного авантюриста врасплох. Сбившись с пути в поисках любимого ослика, наш герой оказывается невольно вовлечен в борьбу добра и зла, но отнюдь не из-за веры в светлое будущее. Стимулом его действий служит то ли очаровательная Элика, то ли надежда все же найти пропавшего ослика, или хотя бы навьюченные на него сокровища, заработанные честным грабежом. На все остальное, включая разборки высших сил, ему, кажется, плевать с высокой горы. При этом «принцу» характерна какая-то детская простота и непосредственность, хотя возможно это лишь маска, под которой он пытается скрыть свои чувства.

В отличие от своего невежественного спутника, Элика самоотвержена и предана



своим идеалам настолько, что готова отдать жизнь ради высшей цели. Потомок воинов Ахура, она считает своим долгом воспрепятствовать освобождению Аrimана из заточения. Отец Элики, отчаявшись после смерти жены, отвергOrmазда и, в надежде воскресить ее, разбил печать, много лет удерживавшую бога тьмы под сводами храма. Чтобы вновь заточить Arimana, Элике необходимо изгнать порчу со священных земель.

Так и начинается наше приключение. Под заботливым присмотром Элики принц отправляется спасать мир, в

котором, мягко говоря, творится полная разруха. Город не просто лежит в руинах, что больно видеть Элике – ведь она помнит эти места с детства. Полуразвалившиеся башни, подвесные платформы, потрескавшиеся и поросшие плющом стены, возвышаются над изуродованной расколами и трещинами землей, волею Arimana покерневшей и замерзшей. Весь этот бедлам представляется принцу словно, спортивная арена для демонстрации акробатических навыков. Если под ногами нет земли, он без труда бегает по стенам, цепляется за уступы, карнизы, висящие кольца, прыгает по причудливо, но очень уместно распо-

ложенным балкам и шестам, и даже загадочно прилипает к потолку. Арсенал фантастических трюков дополняет когтистая перчатка, которой он цепляется за стены, замедляя падение, и магические способности спутницы – Элика может подбросить принца, чтобы продлить его прыжок. Самое приятное в этом акробатическом танце – удобное управление и абсолютно вменяемая камера. Все трюки выполняются интуитивно, нажатием одной двух кнопок. А угол обзора радует тем, что мы всегда можем видеть предстоящий маршрут. На фоне замечательно выполненных уровней все это цирковое действие выглядит более чем зрелищно. Но какую-либо





логичность окружение утратило. Ориентироваться в пространстве невозможно в принципе. Но тут нас опять выручает Элика, выпуская светящийся шарик, который в точности описывает оптимальный путь. Да и протоптаные на стенах тропинки подсказывают куда бежать, хотя смотрятся они, безусловно, комично. Мир Prince of Persia предстает перед нами в ярких красках, словно ожившая картинка из книжки, но при этом он утратил реалистичность. Короткие разговоры главных героев пытаются убедить нас, будто бы здесь когда-то был процветающий город, в котором бурлила жизнь. Но вид жалких (хоть и красивых) руин говорит о противоположном, — «здесь не было людей, никогда не было...». Возможно это оттого, что в сказке нельзя жить. А Prince of Persia не что иное, как сказка.

Естественно при таком количестве акробатики без падений не обойтись. Чтобы избежать ежеминутных save-load'ов, Элику наделили способностью спасать принца в критических ситуациях. Иначе говоря, умереть нельзя даже при большом желании. С криком «Опять ты упал, старый пень» она за руку вытаскивает напарника на ровную поверхность. Даже в нечастых поединках с миньонами Аримана герою ничего не угрожает. Разве что во время таких лайфсейзов противник восполняет часть своего здоровья. А отправить врага на

тот свет порой бывает не так уж и просто. Все сражения превратились в дуэли один на один. Точнее двое на одного, т. к. на нашей стороне сражается Элика. Впрочем, «сражается» — это громко сказано, фактически девушка дает нам дополнительный прием. А вот противников очень мало. Рядовые воины чередуются с четырьмя боссами, каждый из которых по-своему своеобразен, хотя принцип борьбы почти всегда один и тот же. Лишь один из них — воин, требует отдельного подхода. Поразить его массивное тело оружием или магией невозможно, оттого приходится раз за разом сбрасывать огромную тушу в пропасть.

До идеала игра не дотянула из-за однообразности геймплея. Единственной задачей на протяжении игры является лечение священных земель, после которого приходиться еще раз обойти пройденный маршрут, что бы пособирать сгустки энергии. Да и азарта в игре маловато. Пробежки по разрушающимся поверхностям, и катание по скользким горкам на попе — это конечно здорово, но когда видишь, что на смену бега наперегонки с Дахакой пришли невыразительные заскриптованные сценки — становиться тоскливо. В Warrior Within было

то чего здесь так не хватает — ощущения ценности жизни protagonista. Тут же, когда карабкаешься вверх, убегая от поднимающейся мутной жижи, не испытываешь особо ярких эмоций, зная, что пока герой не добежит до определенного места, уровень жидкости не изменится.

Prince of Persia особый тип игры, упор в которой сделан на зрелищность. Игра воспринимается как-то особенно, своеобразно — разработчики пытались добиться атмосферы детской сказки — и им это удалось. Значительный плюс игры — тонкий юмор, который не раз вызовет у игрока улыбку. Чего стоит хотя бы то, что ослика, об утрате которого герой неустанно сожалеет, зовут Фара. Но в первую очередь PoP — это действительно безумно красивая, захватывающая сказка, героем которой четко видят границу между добром и злом. Но, как показывает концовка игры, иногда оказывается, что не каждое «добро» — действительно то, что чего мы хотим. К сожалению Ubisoft пришлось пожертвовать некоторыми немаловажными факторами, за которые мы любили предыдущую трилогию Принца. И, на мой взгляд, Warrior Within и The Two Thrones по-прежнему остаются лучшими играми серии.

Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10

www.shotil.com

11

НАПЕРЕГОНКИ С ПАМЯТЬЮ

Memento Mori

Жанр:
квест, adventure
www.mementomori-game.com

Разработчик:
Centauri Production
www.centauriproduction.com

Издатель:
digital tainment pool
www.dtp-entertainment.com

Системные требования:
Процессор 2.0 ГГц, 1 ГБ
ОЗУ, 256 Мб видео, 5 ГБ
HDD



Каждую свежевышедшую игру мы вольно или невольно сравниваем с тем, во что пришлось играть раньше. Часто такое сравнение уничтожает новинку в наших глазах – человеческая память такова, что хранит больше приятных, чем неприятных моментов. Но есть и исключения. Правда, встречаются они очень редко. Хотя, наверное, именно этим и ценные такие игры как *Memento Mori* – с чем бы ее не сравнил, все равно она оказывается лучше. Потому что, вопреки самым худшим из ожиданий, она получилась не просто красивой, но еще и интересной. Настолько, что оторваться от нее очень и очень сложно.

Темнота – друг квестомана

Свет в конце туннеля – это не всегда хорошо. Потому что если знаешь, что все хорошо заканчивается, играть уже не интересно. Один раз пройти, без упоения, без интереса особого – да и ладно. Чем был хорош *Сублюструм*, так это своей незавершенностью, отсутствием не только хеппи энда, но и какого бы то ни было логического конца вообще. Чем был хорош *Post Mortem* – так это выдержанной, выстоянной

атмосферой, эдакой темной аурой вокруг главного героя. Но если первая игра стала чуть ли не шедевром, то вторая получила только часть признания. А все почему? Да потому, что она получилась слишком простой и предсказуемой.

Memento Mori не такова. Она в некотором роде напоминает собой и «Пост Мортем», и «Сублюструм»: тут тоже много завязано на братьях, вот только переиначено, тут тоже есть тайные секты и монахи, тоже все странно и таинственно. Но разработчики пошли дальше простой загадочности: игра держится такой вот странной, непонятной и неприступной до самого конца. Игрок может предполагать, придумывать собственные версии и объяснения происходящему, но это мало что решает, потому что предугадать полное развитие событий не так уж просто. Нет, если вы часто читаете желтую прессу, посвященную мистике, то быть может, вам и удастся догадаться, что именно и почему произошло, но вероятность этого очень небольшая.

Кстати, именно из-за такой запутанности сюжета, игра получилась достаточно длинной – минимум она занимает один день. Это если встать с

рассветом и уснуть на рассвете дня следующего, почти не отрываясь от компьютера и иметь за плечами солидный опыт распутывания квестов и детективных историй. Причем время набивается не за счет долгого раздумывания над загадками, а именно за счет развития сюжета и роликов. Их тут очень много. Видеозаписями показываются не только ключевые события, но и многие взаимодействия с предметами и другими обитающими в мире *Memento Mori* персонажами. Кстати, о диалогах – за них стоило бы поставить 12+ не только самим разработчикам, но и локализаторам. Русификация удалась «на ура», персонажи многословны, словоохотливы, не зацикливаются на одной и той же фразе. Более того, они могут шутить с вами, заигрывать. В общем, проявляют свой питерский или лионский менталитет ничуть не хуже, чем делают это обычно герои фильмов.

Хотите – смейтесь, хотите – нет, но *Memento Mori* на самом деле очень похожа на какой-то фильм, в котором тебе периодически приходится решать задачи. К счастью, она ненавязчива, ролики не приедаются, а их качество можно сравнить с каким-нибудь фильмом, только



сильно заблуренным. То есть, смотреть можно, даже приятно. Желания перешелкнуть дальше не возникает. Но даже если бы оно могло появиться, все ролики, все диалоги стоит смотреть внимательно. Часто в них содержится подсказка. Но в большей мере пригодится даже не знание игрового мира, а собственный взгляд на вещи и логика. Она тут главенствует во всем. Вот смотрите, где бы вы спрятали пистолет? Или – как подцепить стену-дверь, если есть крючок? Или, например, если табличка на двери шатается, а у вас есть отвертка и нужно что-то тонкое, чтобы подцепить щеколду, что бы вы сделали? В общем, все тут настолько реалистично, что остается только поражаться. И это притом, что загадок тут таких не одна-две, а целое море. Банальности, правда, тоже есть, но на общем фоне они просто незаметны.

Художник, что рисует...

То, насколько хорошо постарались художники, было заметно еще задолго до выхода игрушки, так что играть в нее бы стоило и без всего этого, только ради того, чтобы насладиться видами. Для среднего квеста этого бы уже и хватило, но в *Memento Mori* еще и персонажи прорисованы очень даже неплохо. Неплохо, а не хорошо – только потому, что полная красота открывается только при максимальных настройках, а их, увы и ах, можно выставить только на современном игровом монстре. На ноуте с тремя гигабайтами оперативной и

полгигабайтом видеопамяти игра с максимальными настройками тормозила, так что пришлось довольствоваться средними.

Ну, а если уж совсем придраться, то нельзя не вспомнить слабую детализацию рук и неестественную мимику при разговоре. Простые эмоции персонажи проявляют хорошо, интонации в голосах есть, но рот открывается равномерно и размеренно – как будто метроном отсчитывает время. Сказать, что это раздражает, никак нельзя, потому что большей частью этого не замечаешь, но не могу же я всю статью писать об игре только хорошее?

Придраться можно и к еще одной мелочи – постоянно выпадающему не в тему содержимому карманов. Панелька инвентаря выпадает каждый раз, когда хочешь подняться по лестнице или осмотреть содержимое верхних полок. Мешает, причем довольно часто. Впрочем, выпадающая при наведении на верхнюю часть экрана панелька упростила жизнь квестоманам, потому что обращаться к инвентарю приходится часто; причем не только для того, чтобы применить предмет к чему-нибудь из обстановки, но и для того, чтобы прочитать записку или книгу, соединить несколько предметов в одно целое, использовать один на другом (например, очистить баллончик с краской), или вытащить из одного предмета несколько мелких. Более того, загадки могут содержаться и в самих этих предметах, так что их сто-

ит смело вращать и осматривать со всех сторон.

После такого большого количества сладостных слов об игре, стоило бы подвести краткий итог, но... дело в том, что на этом прелести *Memento Mori* не заканчиваются. Как уже говорилось, она держит игрока в ежовых рукавицах, в напряжении до самого конца, причем, как и положено настоящему триллеру, чем ближе к финалу, тем больше нарастает напряжение. Разработчики напряглись и сделали в игре шесть разных концовок – в одних могут погибнуть оба героя, в других только один, в каких-нибудь и вовсе может скрываться хеппи энд. Причем то, чем закончится игра, не ясно до самого финала – у меня, например, Макс почти совершил самоубийство, но Лара его спасла. Увы, но герояни потеряла «обожаемую» работу (так разработчики выразили свою осведомленность о кризисе). В общем, как вы уже могли понять, эта игра стоит того, чтобы пройти ее несколько раз, причем самостоятельно и без каких-либо подсказок. Вот такая вот небольшая памятка для тех, кто уже полез искать прохождение – не пользуйтесь им ни в коем случае, а то все придется к одному и тому же. Игра достаточно простая, на крайний случай можно воспользоваться форумами с отдельными подсказками, они могут повлиять только на часть результата, но хотя бы не испортят всего хода поисковования.



Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	19
Управление:	16
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 12



Жанр:
паркур-шутер
www.mirrорsedge.com

Разработчик:
DICE
www.dice.se

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Издатель у нас:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования: Процессор: 3 ГГц, ОЗУ 1 Гб, видео 256 Мб, 8 Гб свободного места на жестком диске



ОБРАТНОЙ ДОРОГИ НЕТ

Если на минутку задуматься и вспомнить, что именно вышло в 2007 и 2008 годах, то можно смело сказать, что разработчикам удалось в некотором смысле установить новую планку и сломать устоявшиеся стереотипы. Но есть в сегодняшней ситуации и печальная нотка. Безоговорочные хиты у нас есть, красивых игр достаточно, просто отличных проектов тоже хватает, но катастрофически не достает оригинальных и свежих идей. Безусловно, каждый пытается внести в свою игру что-то совершенно новое и нигде невиданное, но зачастую подобные идеи являются не нововведениями, а всего лишь доведенной до ума чужой идеей либо наработкой. Нечто действительно новое и, в какой-то степени, необыкновенное нам предложили шведы из студии DICE. Игра под названием Mirror's Edge

буквально пестрит различными нововведениями, о которых мы рассказывали в одном из прошлых номеров в посвященном ей пре-

ью. К сожалению, после выхода игры все оказалось не так хорошо, как хотелось бы.

На грани отражений

Mirror's Edge рассказывает историю мира, в котором правительство отказывается от такого гражданского права, как тайна переписки, телефонных переговоров и прочих видов общения на расстоянии. Все зашло настолько далеко, что власти стали прослушивать любой разговор, контролировать почтовые системы, повсюду внедрять видеонаблюдение. Люди начали устраивать бунты, митинги, собрания, приводили на них своих родственников и друзей, всячески пытались противостоять государству. Во время одного из таких митингов погибли родители главной героини – Фэйт, которая в то время была совсем ребенком. Желание отомстить не покидало ее ни на секунду, поэтому, повзрослев, она вступила в общество «Бегущих» (Runners). Люди поняли, что простыми митингами ничего не получится добиться, поэтому решили пойти на рискованный шаг. Целью вышеупомянутого общества является доставка информации получателю лично в руки, конфиденциально, без участия

в этом процессе властей. При этом парням и девушкам из общества предстояло прыгать по крышам небоскребов, искать пути под землей, находить выход из неприятных ситуаций. Другими словами – бегущие не пользовались привычными методами и средствами передвижения, а полагались лишь на навыки паркура. Полицейские обычно их не трогали и не доставляли хлопот, но в этот раз все пошло по-другому...

Сам по себе сюжет Mirror's Edge незамысловат, скорее даже, наоборот, – банален и совершенно не интересен. На рабочем месте погибает некто Роберт Поуп, который вот-вот должен был стать мэром. Последним, кто его видел и общался с ним, была родная сестра нашей героини – Кейт. Самое интересное, что она находилась в том же самом кабинете, вместе с Робертом. Там что-то произошло, и Кейт ненадолго «отключилась». А когда пришла в себя, Поуп был уже мертв. Очевидно, это не что иное, как подстава. Вот только кому и зачем понадобилось подставлять Кейт? На эти и другие вопросы ответ предстоит найти нам. В помощь – только улика со сто-



ла жертвы, клочок бумаги со словом «Икар».

Разработчики поставили перед собой цель предоставить игрокам огромный мегаполис с полной свободой действий. Предполагалось, что мы сможем двигаться, как и куда нам угодно, любыми путями минуя опасность. Отчасти у них это получилось. Первые два эпизода искренне удивляешься всему, что видишь: Фэйт начинает движение, сама набирает скорость, прыгает с одной крыши на другую, с легкостью перескакивает через забор, преодолевает еще ряд препятствий, затем скатывается по тросу на другую крышу, делает кувырок и бежит дальше.

Во всем этом действе, в отличие от *Assassin's Creed*, мы принимаем самое непосредственное участие. *Mirror's Edge* – игра, где не следует сбавлять темп, а нужно поддерживать скорость. Кроме этого, необходимо внимательно оценивать ситуацию и принимать решения на ходу. К сожалению, первую половину игры эти решения заключаются в основном в том, на какую кнопку нажать. Когда вы видите на своем пути горизонтальную трубу, у вас есть два варианта: перепрыгнуть через нее или проскользнуть под ней. Пры-

гая с большой высоты, в самый последний момент вы должны нажать определенную кнопку, чтобы Фэйт приземлилась мягко. Бывают случаи, когда во время прыжка, следует подогнать ноги под себя, чтобы не зацепить, к примеру, колючую проволоку. Еще Фэйт может, как и Принц Персии, бегать по стенам. В общем и целом же, движений не так много, как могло бы быть. Да и свобода действий есть только лишь на первый взгляд. Большой мегаполис лишь заставляет верить вас в то, что вы можете пойти куда угодно, на самом же деле это совершенно не так. В каждом эпизоде геймдизайнеры строго проложили путь, давая игроку выбирать лишь какие-то мелкие и незначительные варианты. То есть, если разработчики решили, что в определенном эпизоде вы пройдете по определенным крышам, то вы пройдете именно по этим крышам, и не по каким другим. Все действия игрока строго ограничены, и, как позже оказывается, предоставленный выбор не играет практически никакой роли.

Интересная особенность: *Mirror's Edge* начинается очень живо, динамично, интересно, затем теряет свою привлекательность, а через время не-

ожиданно понимаешь, что играть снова стало интересно. И вот почему. Когда начинаешь играть в *Mirror's Edge*, интересно абсолютно все. Вы прыгаете по крышам, бегаете по стенам, выполняете какие-то простые движения, и все это пока что интересно. В первую очередь, из-за того, что играешь от первого лица. Вы видите руки и ноги героини, все движения она выполняет аналогично реальным. Но со временем все это надоедает. В это же время вы встречаетесь с первым противником – полицейским. Здесь важно помнить, что у него есть оружие, а у вас – нет. Лучше запрыгнуть куда-то повыше, а затем спрыгнуть прямо на врага. Можно подбежать прямо к нему и традиционно избить. Ну и, наконец, можно включить *slo-mo*, выхватить у врага пушку и пристрелить его. Дальше полицейских будет очевидного, и разбираться с каждым – бесполезно и бессмысленно. Поэтому быстро продумывайте траекторию своего маршрута и начинайте ей следовать, пусть даже вместе с этим и теряется часть интереса. Он снова вернется, когда вы столкнетесь со вторым типом противников – такими же трейсерами, как и вы. Они также ловко ориентируются в любых ситуациях, без особых усилий повторяют все ваши движения и





постоянно «висят» на хвосте. Моменты, когда вы встречаетесь с первым и вторым типами противников, являются ключевыми. Риск погибнуть заметно возрастает, и, хотите вы этого или нет, придется очень быстро соображать и принимать решения. Важен здесь и тот факт, что находится на виду у всех крайне не желательно, лучше воспользоваться всеми своими навыками и как можно быстрее скрыться. Потому что когда вас начинают преследовать такие же профессионалы, как и вы, думать практически некогда. В панике цепляешься за все, что только возможно, бежишь, куда глаза глядят, но ни за что не останавливаешься. И это замечательно. Когда механизм работает, когда у вас все идеально получается – Mirror's Edge бесподобна.

Still Alive

О визуальном исполнении игры можно спорить долго и нудно. Игроки уже разбились на два враждующих лагеря, одному из которых нравится стиль Mirror's Edge, а другому нет. По правде говоря, визуальный ряд игры как минимум необычен. DICE хотели представить мир Mirror's Edge таким же необыкновенным, как и саму игру. С одной стороны, идея использовать белый, синий и

красный цвета в качестве основных и чуть ли не единственных довольно оригинальна, но с другой – немного не понятна. В любом случае, желание разработчиков выделиться мы поощряем, но вот оцениваем не наилучшим образом: уж больно однообразно все выглядит.

Технологически PC-версия Mirror's Edge в лучшую сторону отличается от консольных (на X360 и PS3 игра вышла еще в ноябре). Отличие заключается в поддержке технологии CUDA, доступной всем владельцам видеокарт GeForce последних поколений. Благодаря ей стекло в Mirror's Edge бьется и крошится именно так, как и должно, а не как это обычно бывает в играх; одежда, флаги, рекламные баннеры и обтягивающие заграждения рвутся как настоящие; ветер поднимает с крыш газеты, бумаги и прочий легкий мусор. И что особенно приятно, игра оптимизирована на редкость отлично и не предоставляет никаких неудобств во время ее прохождения.

С музыкой тоже все отлично. Главная тема Mirror's Edge полюбилась игрокам еще задолго до выхода игры. Композиция идеально вписывается в атмосферу игры, жаль только – не играет во время самого игрового процесса. С озвучкой пер-

сонажей, в принципе, дела тоже обстоят достаточно хорошо.

К сожалению, как мы и предполагали, геймплей очень однообразный, на протяжении всей игры нам предстоит делать практически одно и тоже: бегать, прыгать, драться, стрелять и снова бегать. Это тот классический случай, когда, имея оригинальную идею, авторы просто не довели ее до ума. В случае с Mirror's Edge идея была настолько самобытной, что мы могли бы с легкостью получить одну из лучших игр года. Обидно, но этого не произошло.

Несмотря на все высказанные нами недовольства, Mirror's Edge – это амбициозная и интригующая игра, в которую стоит попробовать сыграть каждому. Совершенно очевидно, что это игра на любителя, но кто знает, а вдруг именно вы увидите в ней что-то такое, чего не заметили мы. Не будем отрицать: проект это действительно стоящий, интересный, и в любом случае его запомнят как первый паркуршутер от первого лица. Другое дело, что он мог оказаться куда разнообразнее и необычнее, нежели мы получили.

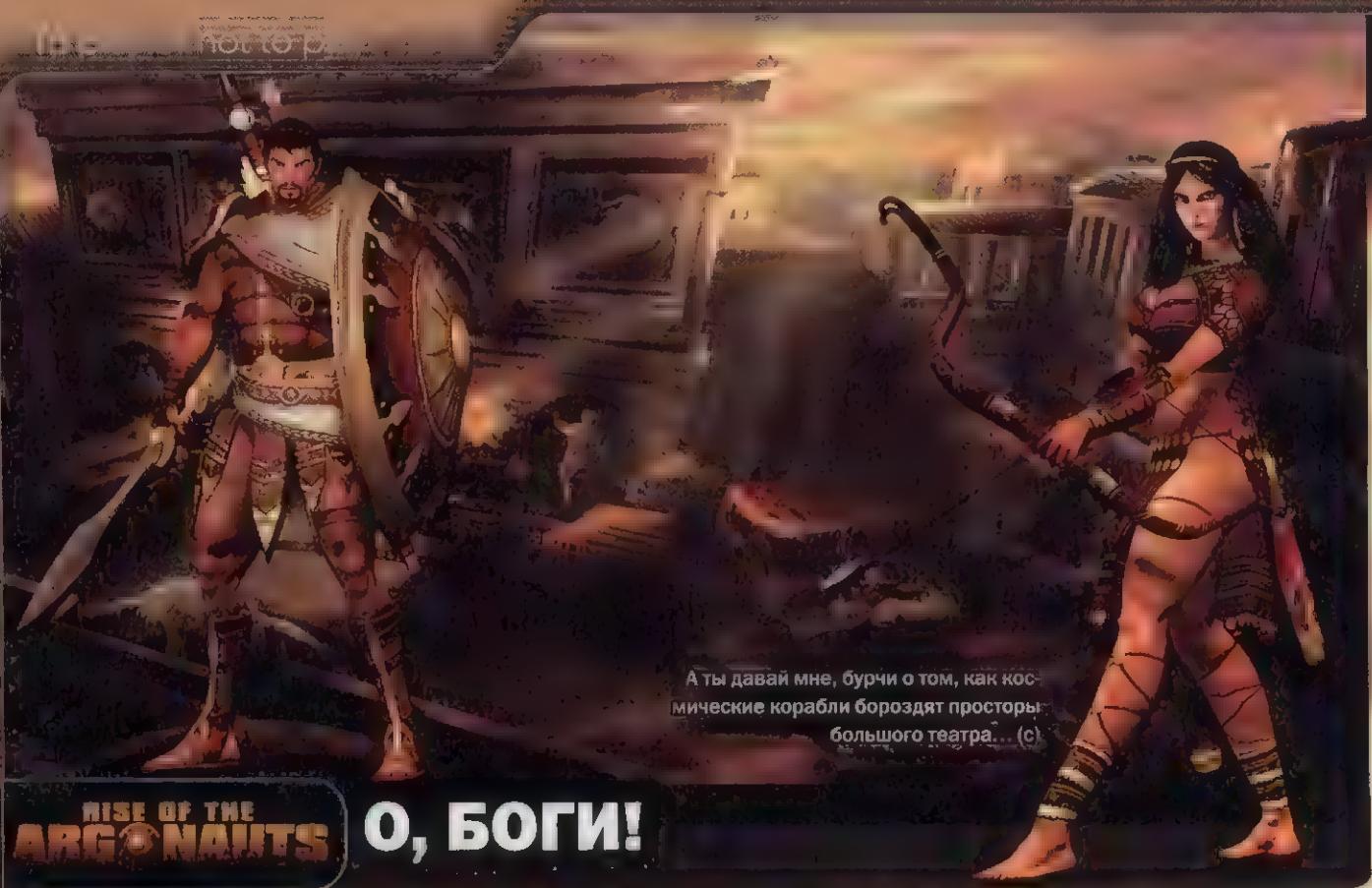


Графика:
Геймплей:
Звук:
Управление:
Сюжет:

ОЦЕНКА

8

Ян «Dexter» Одарченко



RISE OF THE
ARGONAUTS

О, БОГИ!

А ты давай мне, бурчи о том, как космические корабли бороздят просторы большого театра... (с)

Жанр:

RPG, action

www.rise-of-the-argonauts.com

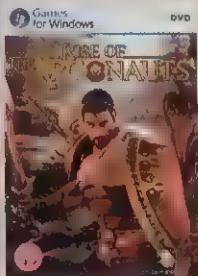
Разработчик:

Liquid Entertainment
[www.liquidentertainment.net](http://liquidentertainment.net)

Издатель у нас:

Новый диск
www.nd.ru

Системные требования: Процессор Core 2 Duo, ОЗУ 2048 МБ, 512 МБ видео



PC PS3 Xbox 360

Во время разработки этой игры, сразу же после первых анонсов и превью, создавалось такое впечатление, что Liquid Entertainment готовит если не шедевр, то уж что-то по-настоящему стоящее. Не сказать, чтобы в стране или в мире наблюдался дефицит хороших игрушек, но качественные помеси экшнов и RPG встречаются более чем просто редко. Их почти нет.

К ожиданию чего-то по-настоящему стоящего располагало и имя издателя – Codemasters выпускает игры либо очень хорошие, либо просто хорошие, которым, может, и дал бы низкую оценку официально, но в тайне, у себя дома, оторвавшись от компьютера все же не можешь.

И знаете что? Примерно так же получилось на этот раз. То ли аура издателя сказалась, то ли игра просто оказалась хорошей, но слишком уж не совершенной, но играть в нее хочется, несмотря на все ее огрехи.

Возвращение к истокам

За основу своего творения Liquid Entertainment взяла один из самых известных древнегреческих мифов, но пе-

реработала его точно так же, как переработали сценаристы Санта-Барбары оригинальное произведение, легшее в основу сериала. Сравнение не случайное: из любой классики легко можно сделать мыльную оперу. В данном случае это было достигнуто за счет изменения истории некоторых персонажей, большого количества диалогов и вынужденной беготни по многочисленным территориям. В итоге миф получился совсем не таким, каким он был в оригинале. Тем не менее совсем уж неинтересной историю, рассказанную в Rise of the Argonauts, не назовешь: в самом начале игры у главного героя (Ясона, как понятно из развития событий в ролике и из названия истории – кто же еще мог командовать Аргонавтами) погибает возлюбленная. Чтобы ее спасти, храбрый молодец отправляется в царство Аида за Золотым Руном – якобы, оно поможет вернуть ее к жизни. Так или иначе, но прежде чем отправиться в длинное путешествие, придется поговорить едва ли не со всеми обитателями дворца и близлежащих земель, которые выражают сочувствие. В процессе этого самого перво-

го путешествия замечаешь, что говорить тут приходится намного чаще, чем делать что-нибудь еще. Заснуть за прослушиваем длинных и витиеватых речей, которые часто не помогут ни в прохождении игры, ни в развитии сюжета, не дает необходимости время от времени выбирать нужный вариант ответа. И тут, надо заметить, есть и плюс и минус: к сильным сторонам игры относится то, что тут, как и в Mass Effect, при выборе игроку дается не вся реплика персонажа целиком, а только ее основной смысл. Так и за словами героя следить интересней, и лишнего времени на ерунду не тратишь. Тем более, что тут в силу вступает обратная сторона медали – диалоги на ход сюжета влияют очень слабо, не считая разве что ключевых моментов. Но не стоит щелкать и первый попавшийся вариант, абы только закончить болтовню поскорее – разные варианты ответов дают склонность к вам одного из богов. Их тут всего четыре и именно они помогают Ясону в его путешествии: силы Афины, Гермеса, Ареса и Аполлона дают герою те или иные навыки, перки. Так что как только нужно прокачаться в одном из



направлений, просто начинаем выбирать в разговоре вариант с соответствующей богу символикой-иконкой и получаем то, что нам надо.

К несчастью, догадаться о том, что разговор надо использовать именно в таких целях, далеко не так просто. Вообще интерфейс в Древней Греции далеко не так дружелюбен, как в современности: на экране нет никаких обозначений, за картой и то приходится лезть далеко, нажав предварительно на «паузу», чтобы не тратить лишнего игрового времени. Даже проследить за здоровьем своего подопечного отнюдь не так просто, как в других играх. Тут нет банальной иконки здоровья, а из-за того, что победить противников не сложно, первое время подозреваешь своего подопечного и его напарников в полной неувязкости. На самом деле раны Ясон получает, только проявляются они не на индикаторах, а на его теле. Увы, но рассмотреть их можно далеко не сразу – при не самом высоком, обычном разрешении монитора (около 1280x1024 точек) замечаешь их только тогда, когда полпути к царству Мертвых уже пройдено.

Боевые товарищи

Вполне естественно, что, связавшись с мифами, разработчики никак не могли обойтись одним только Ясоном и Аргонавтами. Они внедрили в игровой мир и Медузу, и Геракла, и многих других легендарных «личностей» того периода и мифов Древней Эллады вообще. Они будут путешествовать на корабле главного героя по островам, но десантироваться

можно только вдвоем. Вероятно, это было сделано с целью уравновешивания игрового баланса, потому что победы трудом даются только в боях с некоторыми боссами. Во всех остальных случаях победить оппонентов достаточно легко, даже если их много и они со всех сторон.

Сделать это можно, выбрав свое любимое оружие. Мне, например, больше всего по душе пришелся меч. При быстром передвижении, Ясон превращается в мельницу, мясорубку, перед которой не устоит даже скрывшийся за щитом враг. Впрочем, другие два вида вооружения – копье и оригинального вида булава, тоже заслуживают пристального внимания. Копье, например, пригодится для битв на средней дистанции, булава поможет разгромить хорошо защищенного супостата. Причем оружие можно менять прямо во время боя – подобрав, разве что, такой момент, когда в течение 5-10 секунд никто не будет вас атаковать.

Вообще все битвы тут протекают на высоких скоростях, чего не скажешь о других моментах игры. Поэтому, несмотря на немалое, в принципе, их количество, в результате остаешься в полной уверенности, что сражений в игре слишком много, что весь мир *Rise of the Argonauts* состоит только из разговоров. Однако если вы начинаете следить за сюжетом, то оторваться уже не так просто: во-первых, события тут развиваются достаточно логично, во-вторых, озвучка очень приятная. То же самое касается и основной музыкальной темы – она не надоедает, не приедается и прочие

мелодики в игре. Для людей же разбирающихся в кинематографе или звуке, будет достаточно того факта, что над звуком *Rise of the Argonauts* работал тот же человек, что и над звуком для «300 спартанцев» – одного из лучших за последнее время фильмов о Древнем Мире.

В прямой видимости

Бестиарий в *Rise of the Argonauts* достаточно большой, персонажи идентифицированы очень хорошо (хотя, порой не очень реалистично – не так, как они должны были бы выглядеть по описанию мифов). Но вот с их графическим воплощением и проработкой деталей в игре далеко не все так хорошо, как ожидалось и как хотелось бы. В статике все это смотрится еще более или менее прилично, но в движении... а если еще и притормаживать начнет... В общем, про мимику лучше вообще промолчать – она тут фактически отсутствует. И это все при том, что в игре использовался движок Unreal Engine третьей версии, на котором вышло уже много красивых и достаточно быстрых игр. *Rise of the Argonauts*, увы, не может похвастаться не только первым, но и вторым.

В итоге мы получили далеко не хит, но и провальной *Rise of the Argonauts* не назовешь. Тут есть к чему придраться, баланса между экшеном и РПГ составляющей, какой был в *Mass Effect*, тут нет и в помине, но все равно за игрой с удовольствием можно провести несколько дней.



Графика:
Геймплей:
Звук:
Управление:
Сюжет:

ОЦЕНКА

8

ПОЛЯРНЫЙ АРТХАУС

Жанр:

Action, horror
www.anabiosis-game.com

Разработчик:

Action Forms
www.action-forms.com

Издатель:

«1С Украина»
www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц, Озу 1 Гб, 256 Мб видео

**ХОЛОДНЫЕ ПУТИ**

Интересно, что враги атакуют вас холдом, и от их атак температура тела Александра Нестерова, в зависимости от силы удара, значительно или незначительно уменьшается. Когда тело главного героя охлаждает совсем — он умрет. На корабле и вблизи него можно найти источники тепла — пресловутую лампу Ильича, пылающий костер или, например, работающий двигатель внутреннего сгорания. Важно, что температура падает не только от атак врагов, но и от прогулок по холодному арктическому леднику.

Не S.T.A.L.K.E.R.ом единственным славится украинский геймдев. Нет, безусловно, GSC молодцы — у них хороший PR-отдел с опытными бизнесменами во главе. Но вот программирование и оптимизация — явно не конек создателей «Казаков». Да и, если говорить на чистоту, последний шутер от GSC Game World — далеко не пример для подражания. Просто он «наш» и мы его за это любим, не более того.

К чему это я? Дело в том, что в наше нелегкое кризисное время список «хороших отечественных игр» пополнился еще одним неординарным, очень качественным и, при этом, не амбициозным проектом. Встречайте: «Анабиоз: Сон разума». Не претендует на звание суперхита, не говоря на каждом углу «мы первые», не имея мощной команды фанатов, новая игра стала одним из лучших отечественных экшенов и потеснила такие «морозные» игры, как Lost Planet и The Thing. Браво, украинцы! Браво, Action Forms!

S.T.A.L.K.E.R. White shadow incoming

Сперва хочется вновь провести параллель с уже упомянутым «Сталкером». В «Анабиозе» с ним немного больше общего, чем название страны, в которой создавали игру. «Сон разума» — такой же атмосферный проект, в нем не реже возникает чувство родины, да и все действующие лица — made in USSR. Единственное действительно радикальное отличие заключается в том, что «Анабиоз» полностью линеен, как бы не пытались нас убедить в

обратном разработчики. Но об этом позже.

Нестеров, запомни!

Лучшие годы твоей жизни — позади

Александр Нестеров, простой советский полярник-исследователь, получает новое задание — прилететь туда-то-туда-то, высадиться, провести полный анализ ситуации, структурировать полученную информацию и вернуться обратно. Прибыв на место по указанным координатам, Саша узнает, что работа предстоит весьма необычная. «Северный ветер» — крейсер-ледокол, забытый Богом и людьми в арктических льдах, скован холдом, страхом и ужасом. На нем происходит много необычных и необъяснимых явлений, а за время, которое атомный ледокол провел в стуже, жизнь на крейсере и вокруг него значительно изменилась не в лучшую сторону.

Снова проводя параллель с «лучшим отечественным шутером», можно сказать, что происходящее на ледоколе очень напоминает то, что произошло после Выбросов в Зоне. Все стало не так, как нас учили в школе. Все, что происходит, понять логикой и знаниями, невозможно. Здесь отсутствует здравый смысл, а работает только интуиция, инстинкты и желание выжить. Появились множество инородных существ и явлений, с которыми будет бороться главный герой. Но в попытке выжить не стоит забывать и о главной задаче — необходимости разобраться во всем происходящем.

На «Северном ветре» каждый борется за свое выживание.

Во-первых, потому что холдом. Во-вторых, потому что помочь ждать не от кого, и никто кроме самого себя не поможет. Оставшиеся в живых матросы (если их так можно назвать) вымирают очень быстрыми темпами, а те, кому жизнь дорога, готовы драться за нее с помощью подручных средств и оружия, найденного на борту крейсера. Так что не удивляйтесь, если при выполнении очередного задания вам выпадет драться с моряком, вооруженным водопроводным вентилем — тяжелым и ржавым.

Но не одни только матросы попортят вам нервы. Скорее даже, их можно назвать наиболее неизвестными существами на этом корабле смерти. Инженеры-механики, еще одни человекоподобные враги, тоже, в принципе, не очень страшны. Задуматься о смысле жизни и загадать последнее желание придется тогда, когда перед вами предстанет огромный паук с ногами в виде сосулек или зомбиоподобные существа непонятного происхождения. Хотя, происхождение всех этих страшных уродцев понятно — их породило одно непонятное происшествие, случившееся на «Северном ветре». Как это было, почему это произошло и кто виноват, вам и предстоит выяснить. Александр Нестеров выступит в роли следователя, а чтобы не погибнуть, ему придется убивать всех, кого он встретит на своем пути.

Но что воистину выделяет игру — это особая «аномалия», ментальное эхо. Нередко оказываясь в тупике, когда, казалось бы, нет пути дальше, герой обнаруживает тела моряков, и, протянув к ним руку, он словно возвращается во

времени в тот день, когда крейсер оказался в ледяной ловушке. Нестеров не в силах избежать катастрофы, но стоит спасти несколько жизней, исправить что-то в прошлом, как в настоящем времени появится недостающий вентиль или из отсека исчезнет толстый слой льда. «Ментальное эхо», так разработчики назвали этот эффект, – является в игре именно той изюминкой, которая гонит игрока вперед, приводит его внимание к экрану, не отпуская до последней минуты.

Мне бы калорифер или теплый свитер

Важная и, в то же время, очень интересная фишка «Анабиоза» состоит в том, что главному герою нужно постоянно быть в тепле (интересуют подробности – читайте врезку). Источников тепла на миссиях не так уж и много, а замерзает наш бравый герой всегда и везде. При этом индикатор «замерзания» напрямую связан с health power. Замерзли – упало здоровье – погибли. И не ждите аптечек в бою. Их просто нет! Единственное, что сможет поправить ваше состояние, так это источники тепла, а их на арктическом леднике не так уж и много. Впрочем, идея не нова – мы уже видели нечто подобное в Lost Planet и The Thing, но в «Анабиозе» замерзание реализовано на редкость удачно.

В отличие от тепла, патроны экономить не нужно. Их достаточно валяется по всем уровням. Но есть один нюанс: перезарядка, как и передвижение игрока, из-за обилия теплых вещей на нем, длился слишком долго. Выходов из этой ситуации два: научиться убивать всех без перезарядки (что часто просто невозможно) или же после окончания патронов идти врукопашную. Боевая система рукопашного боя, кстати, очень эффективна и не ограничивается тупыми и частыми кликами мышки. Пожалуй,

ее можно сравнить с таковой в Prince of Persia.

Как я уже говорил, передвигается главный герой не быстро и поначалу это будет сильно раздражать, но со временем привыкаешь и воспринимаешь это, как своего рода фишку игры.

Так ты какой – простой или непростой?

Еслисмотреть вооруженным глазом, становится очевидно, что «Анабиоз» – простой и почти коридорный шутер. Но разработчики позиционируют игру как survival horror и action. Судите сами. Из миссии в миссию мыдвигаемся по палубам, каютам, убиваем людей и монстров, дергаем всяческие рычажки и нажимаем на кнопки. Над контрольными точками, к которым нужно идти во время выполнения заданий, ярким маревом нам подсвечивают путь и как бы говорят «иди сюда!». Но вот дело-то в том, что к каждой такой контрольной точке есть лишь один-единственный путь, другого нет.

Выходит, игра линейна? Да, увы, это так, и никуда от этого не денешься. Вы будете верить в то, что сами нашли заветную КТ, что вы настоящий герой, потому что справились с монстрами и за один шаг от смерти нашли лампочку Ильича, чтобы выжить. Но на самом деле все уже придумали до вас и за вас. В определенных местах вы будете сражаться с десятками монстров, в конкретных местах у вас будет теряться почти все здоровье и как бы за секунду до смерти вдруг вдали будет виден костер – так необходимый вам источник тепла. Все эти «случайности» и чудеса заранее спланированы и продуманы гейм-дизайнерами.

Но как же артистично все подстроено! Какая же качественная и правильная у всего этого действа режиссура! Как же хорошо оформлены декорации! Каждая миссия настолько

разнообразна и интересна, что вы даже не почувствуете, что происходит все то же самое, что и в предыдущих миссиях, только в другой обертке. Фактически одни и те же рычажки и кнопки каждый раз выглядят иначе. Монстры каждый раз новые, каюты по-другому оформлены, объекты на карте вплоть до каждой мелочи чудесно оформлены и всегда иные.

Видеовставки отлично идут в ногу с сюжетом и информируют игрока о том, что же на самом деле происходит. Виновник всему, забегая наперед, скажу – капитан корабля. Но в чем он виновен и зачем на самом деле Нестеров на «Северном ветре», придется выяснить именно вам.

Играя на ноутбуке, я не смог установить максимальные настройки для графики. И по глупости своей, думал, что графика в игре вполне себе обычна и ничем не примечательна. Но, опробовав «Анабиоз» на мощном игровом компьютере, выяснил: Cnisy, S.T.A.L.K.E.R., да и брат по разуму Lost Planet – вчерашний день по части графических эффектов. Арктическая атмосфера, снег, вынужа, холод, страшные монстры, забытый Богом крейсер... все это отлично передали дизайнеры! Все выглядит настолько реалистично и красиво, что еще немного и можно поверить в то, что происходящее в компьютере – реальность. Озвучка безупречна, голоса хороши (а вот субтитры под эти голоса меня, как человека, близкого к русскому языку, немного смущали), музыка приятная.

Вывод? Еще один отличный отечественный шутер! Надеюсь, что кризис не поглотит Action Forms, и мы увидим еще не одну классную игру от них. И желаю им удачи!



Графика
Геймплей
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА 10

Ихобот Зрастов

Наше дело горшки лепить,
наше дело горшки колотить.
Народная пословица



ПЕРИМЕТР

РАЗ ЗАБОР, ДВА ЗАБОР

Жанр:

РТС

www.perimeter2.kdlab.com

Разработчик:

K-D Lab

www.kdlab.com

Издатель:

Strategy First

www.strategyfirst.com

Издатель в СНГ:

1С

www.games.1c.ru

Системные требования: Процессор 1,8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео 128 Мб, 8 Гб на жестком диске



Творчество команды К-Д Лаб всегда, с самой первой игры – чрезвычайно необычной и интересной гонки Вангеры, было словно не от мира сего. По-хорошему не от мира сего – безумно увлекательно, безумно креативно, безумно красиво, безумно просто и безумно... просто безумно. Не зря говорят – от безумия до гениальности один шаг. И буквально все незаказные творения К-Д Лаб (ну, не могу я серьезно воспринимать братьев пилотов и им подобные игры) гениальны. Такими их можно считать, пока команда разработчиков полным составом не перекочует в психушку, или пока кто-нибудь не обскакает их в креативности, что так же маловероятно, как и первый вариант.

Но хватит о разработчиках, вернемся собственно к самой игре. Приходят, значит, к К-Д Лаб издатели и говорят: «Игрушки у вас классные, интересные, красивые, но только уж заумные. Вон посмотрите на *Command & Conquer*. Идея – баян, из года в год меняется только графический движок да немного правят баланс, в плане геймплея вообще ничего нового не появляется. По всем параметрам Периметр на голову выше. Но как эта серия у них продается... Нам такое и не снилось... В общем, сделайте нам Периметр 2, но попроще, не только для умных. У вас уже опыт в казуалах есть, думаем справитесь». Огорюшив так разработчиков, издатели побыстро скрылись, пока их в смириительные рубашки не повязали. Пришло К-Д Лаб пойти на уступки, иначе объяснить результат трудно, но давайте все же по порядку.

Возврат

Приступая к созданию сюжета «Периметр 2: Новая Земля», разработчики не стали изобретать паровой велосипед, а продолжили историю чуть позже того момента, на котором закончилась прошлая часть игры. Две противоборствующие группы – Исход и Возврат, отправившись в противоположных направлениях по мирам спанжа, одновременно вышли на реальную планету, которую они окрестили Новой Землей. Враги и рады бы вцепится друг другу в горло, да, лишившись энергетического раздолья миров спанжа, все их технологии потеряли силу и смысл. Новые источники энергии оказались намного скучнее, соответственно, и техника от них зависящая стала проще.

Освоившись на новой территории, Исход и Возврат снова начали конфликт. И даже нашли для этого формальный повод – Исход научился добывать энергию на возвышенностях, а все строения Возврата функционируют только в воде. В таких условиях нужно было или разделить территорию пополам, либо уничтожить соседа. Фанатичные представители обоих группировок не нашли ничего лучшего, чем снова взяться за оружие. Прям напомнило анекдот про комаров, сидящих на рельсе, – ведь перед ними целая планета, а не несколько десятков квадратных километров спанжа.

Есть ли жизнь без света?

Посмотрим, чем же могут похвастать жители противоборствующих периметров после потери разработчиками свободы – креативности энергетичес-

ких запасов спанжа. Летающие города – фреймы, вынуждены были стать на прищал, теперь их непосредственное участие в боях излишнее и слишком дорогое удовольствие. Балом правят мобильные строительные платформы, прозванные прорабами за то, что в любой момент могут превратиться в энергетическое ядро, являющееся основой строительной единицей любой базы. Ядра не только добывают энергию, но также служат опорой в позиционной войне – каждое ядро может терраформировать окружающий ландшафт под нужды своей группировки. За Исход оно создает равнины и осушает болотца, а за Возврат, наоборот, – превращает болотца в моря, а сушу в болото. Чем больше ядер установлено с перекрытием зоны действия, тем быстрее и стабильней результат их работы. За ядрами осталась способность создавать вокруг себя защитный периметр, но его значение сейчас значительно ниже, чем было в первой части игры. Враги могут пробиваться сквозь поле, радует, что при этом сила их атаки ощущимо падает. И последнее умение энергетического ядра – захват зданий. Использовать его получится только на нейтральных строениях, ведь здания противника, оказавшись на территории врага, очень быстро теряют прочность и рассыпаются. Обеспечивать питанием мы будем три типа заводов – для легкой, средней и тяжелой техники, исследовательский центр и три разновидности оборонно-наступательных сооружений (турель, ракетницу и гаубицу). Все взято на исследовательский центр, благодаря работе кото-



рого мы и можем получить доступ ко всем этим зданиям.

С войсками тоже стало не густо. Дружно помахали ручкой нанотехнологиям, позволявшим из любого типа юнитов получить нужную в данный момент боевую единицу. Теперь для экономии энергии обе стороны перешли на обычную трансформацию. Три из четырех доступных для каждой из сторон типов войск имеют две формы – наземную и воздушную; это, как можно догадаться, легкий, средний и тяжелый боевой дрон. Четвертая разновидность техники – спецюнит группировки, причем при их вступлении в игру наблюдается явный дисбаланс. У Исхода только вспомогательный летающий дрон, обеспечивающий близлежащие войска невидимостью, а Возврат может похвастать мощнейшим големом, уничтожающим постройки врага с первого выстрела. Хорошо, хоть по воздуху он не стреляет, хоть есть возможность достать его сверху.

В принципе, такого количества войск вполне достаточно для сражений, но ожидалось нечто большее. А так, по «разнообразию» баз и техники можно подумать, что перед нами только демоверсия настоящего «Периметра 2». Конечно, возможно ситуацию исправят аддоны, на вероятность которых намекает сюжет двух доступных нам компаний.

Тяжелые будни легата

В стратегическом плане Периметр 2 потерял значительно больше, чем просто пару юнитов. Переход боевых действий на обычную планету лишил нас того вызова, которым было прохождение карты. Нет, противник отнюдь не

поглувел, даже наоборот – его действия выверены и точны. Он умело пользуется как боевой техникой, так и помощью сооружений, не брезгуя банально застроить вашу базу своими ядрами и утопить их или вытащить на сушу. Но как не хватает подземных юнитов, как жалко смотрится борьба воды и земли после сражений за целостность нулевого слоя... О катаклизмах, раздавших поверхность спанжа и о его порождениях даже вспоминать не хочется – землетрясения по сравнению с ними просто игрушки и ни в какое сравнение совершенно не идут.

Единственным спасением является читерская Десница. Это ранее мирная технология навигатора фрейма, перестроенная для использования в военных целях. Основная ее функция – терраформинг. Мы можем самолично покопаться в любом месте карты и разбросать чернозем по округе, однако эти способности пригодятся не для создания сада камней, а для поиска пси-кристаллов. Эти камушки являются самым ценным приобретением игры. Они образовались при контакте материи планеты с тканью спанжа и несут в себе часть его возможностей по восприятию и передаче пси-сигналов. Встраивая эти кристаллы в схемы управления десницей, мы усиливаем некоторые из ее возможностей, получая на выходе своеобразное супероружие. Всего каждой из сторон доступно по шесть различных умений: два для атаки, два защитных и два улучшающих функционирование строений или техники. Прокачав десницу парой кристаллов, мы просто получаем другую игру – противник, получив пару затрешин, тоже начинает

использовать спец атаки и схватка становится намного опасней и веселей.

Пси-виденье

Визуально Периметр стал и лучше и хуже. К работе графического движка никаких претензий нет – картинка на любой степени приближения смотрится достойно, при этом ресурсы системы расходуются очень экономно. А вот сам стиль оформления оставляет желать лучшего. Особенно печально то, что это был один из основных моментов, сильно влиявший на атмосферу игры, ее восприятие, и теперь он почти утерян.

К счастью, проблемы графики ни в коей мере не относятся к музыкальному сопровождению. Композиции качественные и атмосферны, за всю игру даже не возникает желания полезть в настройки, чтобы убавить громкость или отключить саундтрек.

Исход

Удивительно, как К-Д Лаб, выпустив такой впечатляющий «Периметр раз» и не менее впечатляющий Malestorm, смог резко опустить планку качества для «Периметр 2». Нет, игра не провальна и может померяться силами с лучшими стратегиями прошедшего года, но по сравнению с своими предшественниками она просто блекнет. Будем надеяться, что это не последний из Периметров, и следующие аддоны вытянут проект из плена банальностей, вдохнув в него вторую жизнь. Держим кулаки за К-Д Лаб, желаем им долгих лет творческого безумия, и ждем новостей о «Периметр 2,5», ведь будет очень обидно потерять такую многообещающую серию игр.

Тело



Графика:

Геймплей:

Звук:

Управление:

Сюжет:

ОЦЕНКА

8



ЭДНА И ХАРВИ

Берцы мозга

Жанр:
квест, комикс
www.edna.daedalic.de

Разработчик:
Daedalic Entertainment
www.daedalic.de

Издатель:
GFI
www.gfi.com

Локализатор:
Руссобит-М
www.russabit-m.ru

Системные требования:
Процессор 1,4 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 64 Мб
видео



По итогам народного голосования и пожеланий жюри, «Эдна и Харви. Берцы мозга» получила две награды: от жюри - Лучшая молодежная игра 2008 года; а от геймеров - Лучшая приключенческая игра 2008 года.



Рисованные истории и «пластиновые» квесты хоть и нравятся многим, но далеко не всем они по вкусу – многие «зрелые» и «взрослые» люди считают их слишком детскими, а потому скучными и неинтересными. Ну и пусть они веселые, но шутки ведь во многих из них уже привыкли, детские и наивные. Если вы именно из таких геймеров или же просто соскучились по этим самым рисованным историям, обратите внимание на Эдну и ее напарника Харви.

Эта игра совершенно не зря получила сразу же после выхода несколько наград – она их вполне заслужила и за качественную прорисовку, и за отличный юмор. Причем заметен этот самый юмор уже по описанию игры и по ее началу – девушки живет в психушке, но она не верит, что в свою ненормальность. В этом с ней целиком и полностью солидарен ее

единственный друг и напарник Харви. И не беда, что он – всего лишь флисовый кролик. Ведь он умеет говорить, дает ценные советы и, вообще, в силу своих скромных кроличьих возможностей скрашивает собой будни в белых мягких стенах. Правда, особо тягостными их не назовешь – Эдна постоянно забывает что с ней произошло, не помнит она не только своего давнишнего прошлого, но и того, что было с ней вчера или несколько часов назад.

Помимо кролика, Эдну может перекинуться парой словечек с охранником – он сидит за дверью и иногда отвечает на вопросы девушки. Особо дружелюбным его не назовешь, поэтому при первой же возможности его смело можно использовать в своих собственных целях. Не придется заботиться о здоровье и других обитателей психушки, хотя некоторым из них мы все-таки поможем: принесем, например, кофе человеку-пчеле или переключим канал бедному доктору Ноку, опасающемуся нападения Велоцерапторов и их родственников. Если вы думаете, что это – самые интересные из «диагнозов», использованных в игре, вы сильно ошибаетесь. Это – одни из самых простых случаев. Есть и похуже.

Вы уже поняли всю юмористичность ситуации, правда? А те-

перь добавьте к этому то простое обстоятельство, что Эдна и Харви выпустились из всех историй и освобождаются из психушки не менее интересными и смешными способами. Ну, например, – с помощью ушной серы. Или с помощью чипсов и собственных ногтей. До всего этого девушка сама иногда додуматься не может – ведь ее десять лет уже «лечат» неизвестно от чего и непонятно как. Поэтому помочь подсознания и полузабытых воспоминаний в образе плюшевого кролика придется как нельзя кстати.

Но самое главное тут – юмор и оптимизм, с которым друзья разрешают свои проблемы. Правда, юмор черноват, так что понравится в основном молодым и взбалмошным. Чтобы было понятней, Эдну можно сравнить с Неми или масяней – известными героями комиксов. Каждая из этих девушек – неординарная личность, которой все ни почем, которая свои же внутренние комплексы и проблемы использует для создания комфортного для себя мира.

Один... два... и это... ну это... третье число... которое ни один и не два,



В общем, как вы уже догадались и не раз, задумка – просто супер. Но ее могла бы испортить плохая реализация. К счастью, недостаток у мира Эдна и Харви только один и он никак не связан с техническими моментами. Методы, которыми разработчики погружают нас в мир Эдны и Харви тоже более чем просто приятные. Речь идет о графике и озвучке. С ними поработали не только разработчики, но и локализаторы. Русская версия игрушки воспринимается ничуть не хуже оригинальной. Не могу сказать, полностью ли диалоги получились такими, как были задуманы, но в том виде, в котором они перед нами предстали, они настолько хороши, что представить себе на этом месте что-нибудь другое просто невозможно.

Это касается не только самих текстов, но и голосов, которыми были озвучены герои игрушки. Само их звучание приятное, эмоции не просто есть, они звучат в каждом слове, в каждом предложении. Историями героев проникаешься моментально, но не грустишь из-за них – разработчики смогли подать сумасшествие как нечто самобытное, как грани нормальности. Ну да ладно, не будем влезать в дебри философствования на тему нормальности и ненормальности, а лучше перейдем к той небольшой капле дегтя, которая есть в этой бочке пива. А именно – к времени, которое требуется на прохождение игрушки и освобождение из психиатрической

лечебницы. Сказать, что игра короткая – ничего не сказать. Она катастрофически короткая. Да, понятное дело, что разработчики могли опасаться наскучить или перескочить с юмора на банальности, но когда проходишь игру за несколько часов – это просто обидно. К тому же игра простая настолько, что справиться с ее задачами может даже ребенок. Просто все загадки, все вопросы и ключевые моменты решаются как бы сами собой – можно расслабиться и плыть по течению. Напрягаться придется всего пару раз – например, если собираешь сбежать от охранника, лучше все-таки добавить скорости, потому что даже в квестах, в которых нет временной шкалы, есть логика.

Хотя есть и другая точка зрения на этот вопрос. Решить, будет ли игра для вас долгим процессом или коротким, но приятным мультиком, можно уже на первой локации. Если вы сможете выбраться из комнаты Эдны за считанные минуты, значит – дело сделано. Если на это уйдет много времени и нервов, то вам будет немного сложнее. Но даже в таком случае постараитесь расслабиться и плыть по течению.

Не менее важной, чем логика и графика, составляющей любого квеста является управление. В «Эдне и Харви» оно немного необычное: чтобы произвести какое-нибудь действие с предметом, надо сначала выбрать само действие. Со всеми предметами и обитателями игрового мира можно говорить, что-то можно взять или исполь-

зовать; что-то совместить. Чтобы использовать предмет из инвентаря, его сначала надо открыть, потом дождаться, пока он закроется сам, взяв предмет оттуда, потом совместно использовать этот предмет на каком-то другом. Звучит сложно, но на самом деле это достаточно просто, привыкаешь очень быстро. Ко второй локации уже бесит только то, что приходится ждать закрытия инвентаря, чтобы действовать с предметами, которые он собой перекрывает. Маньячить по пиксельхантингу не надо – обычно все предметы хорошо видно, да и расположены они каждый на своем логичном и законном месте. Ручки, книжки, стаканчики от кофе, монетки и прочие мелочи общему сумасшествию не подверглись.

Если после всего вышесказанного, после пары диалогов и чтят из игры, вам все еще нужен какой-то вывод – значит, вы окончательный зануда. А значит, игра вряд ли понравится вам. А вот всем остальным играть стоит. Даже тем, кто сильно сомневается и не очень-то

любит квесты и адвентуры как таковые – игра занимает совсем немного времени, а заряд позитива, получаемый от нее просто огромен!



- Следующий номер два
- И кто этот номер два?
- Об этом тебе лучше спросить у него самого, я не разглашаю сведения о пассажирах

Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	12
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10

Alien



ЛІТАЮЧИЙ БУДИНОЧОК

Жанр:

RPG

www.windchaserproducts.com

Разработчик:

Chimera Entertainment
www.chimera-entertainment.de

Издатель:

Акелла
www.akella.com

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц,
ОЗУ 1 Гб, 128 Мб
видео уровня Geforce FX 5700 и выше, 3 Гб
свободного места на жестком диске



Попытка совместить в игре жанры RTS и RPG было немало, однако очень немногие были успешными. Жанровый коктейль – штука опасная и подразумевает под собой огромное количество подводных камней, на которые несложно напороться. Казалось бы, после стольких неудачных попыток, можно было и научиться смешивать элементы двух жанров в этом хитроумном напитке. Однако, люди редко учатся на чужих ошибках и нередко наступают на грабли, ранее обнаруженные кем-то другим. Подобным образом падали в грязь многие перспективные проекты. Windchaser, может, и не упал в эту вязкую земляную субстанцию, но, по крайней мере, вступил и порядочно увяз в ней. Действие разворачивается вокруг корабля «Небесный Странник», служащего мобильной базой для одной из гильдий. Гильдии – это обыкновенные наемники, сохраняющие политический нейтралитет. Они странствуют в поисках заданий

по уничтожению монстров или бандитов, разыскивая древние артефакты. Главный герой – Иоанн, боевой маг-самоучка, с внешностью Долфа Лунгрена. Дорога приводит его к одной из таких гильдий, и он с радостью вступает в нее. Гильдия, в свою очередь, принимает парнишку с распластанными объятьями, так как, включая его, гильдия насчитывает аж три человека...

Скорее всего, издержки бюджета вынудили разработчиков сэкономить на численности членов гильдии. А, судя по восторгу ГГ, гильдия из двух человек – это ох как круто. По мере игры численность отряда, конечно, возрастет. Постепенно мы будем присоединять к своей команде новичков. И вскоре под нашим контролем могут оказаться несколько отрядов бойцов. Один отряд, может насчитывать до пяти человек, один из которых является командиром. Предводителя выбирает непосредственно игрок, делать это необходимо с умом, ведь правильный выбор

даст отряду преимущество над противником, которое, как правило, предопределяет исход битвы. Каждый боец использует один из трех боевых стилей – Концентрацию, Дисциплину или Хаос. Принцип прост – одно вышибает другое. Если вражеский командир хаосит – нам лучше выбрать предводителем бойца использующего Дисциплину. Против Дисциплины эффективна Концентрация, против концентрации – Хаос. Помимо командного бонуса, который дает командир, каждый боец обладает особым приемом, который доступен, когда накапливается определенный объем энергии соответственного стиля. В битве игрок может выбрать, какой тип энергии будет расти, остальные два при этом будут убывать. Выбор спецприемов в бою обусловлен тем же, чем и выбор командира. Вспышка света противостоит страху, Оборона противостоит Удару, и так далее в том же духе. Каждый класс персонажа обладает одним из приемов.



Классы можно присваивать и менять в специальных строениях, но стиль боя персонажа поменять не получится. Обучить героя можно по достижению пятого уровня. Характеристики зависят только от выбранной специальности, никакого иного влияния игрок оказывать не сможет. На этом особенности оригинального управления фактически исчерпаны, остается только добавить, что каждый отряд может носить при себе один артефакт и бутылку со здоровьем (или подобный предмет).

Как уже упоминалось ранее, корабль «Небесный Странник» является ничем иным как передвижной базой. Поначалу он обустроен только каютами и хранилищем, позволяя членам гильдии быстро восполнять здоровье, и хранить предметы. В дальнейшем к кораблю достроят еще четыре палубы. Для каждой палубы существует ряд апгрейдов. Их игрок выбирает на свое усмотрение по мере роста уровня опыта корабля. Сам корабль в бою не участвует, так что опыт получает за счет бойцов. Служит он в основном для добычи и хранения артефактов и как больница. Не ясно, зачем на протяжении всей игры таскать

за собой эту обузу. В качестве транспортного средства «Небесный Странник» никуда не годится, так как отказывается летать на еще неразведенную территорию. Прежде чем провести летающее жилище в очередной регион карты, необходимо захватить наблюдательный пункт, потому как с палубы нет обзора нифига. Сказать, что мобильная база реализована убого, – ничего не сказать. Она была порождена, изначально неплохой идеей, но функциональность иначе как бредовой не назовешь.

В остальном геймплей ничем не примечателен. Мы шаг за шагом проходим миссии, не вправе отклониться или обойти другим путем. Линейность – это не порок, конечно, но настолько навязчивого порядка событий я не видел давно. Чтобы пройти дальше, мы обязательно должны разобраться с предыдущей задачей. Заставить героев перейти брод нельзя только потому, что им так того хочется, а подобная мотивация часто неубедительна. Да и графически игра выглядит непривлекательно. Великолепная графика – достижение последней версии движка Shark3d, на практике ни что иное, как убогий дизайн уровней и грубые мо-

дели персонажей и окружения. Попытки скрыть изъяны под слоем теней и постэффектов только усугубили ситуацию. Таким образом, и смотреть не на что, и производительность необоснованно низка.

Примитивный игровой процесс, однообразная механика, и графика, которую сложно назвать хотя бы приятной. По несколько минут смотреть на сражение двух отрядов, с самого начала зная результат – хороший повод расслабиться. Но удовольствия от этого не получаешь. Все вышеперечисленное дополняет великолепное управление, не всегда реагирующее на нажатие клавиш, и абсолютно не интуитивный интерфейс, который на первых порах озадачит даже опытного геймера. Такая игра могла быть создана лесорубом-стекольщиком, работающим на полставки в булочной на должности сапожника. Скажем огромное «спасибо» Chimera Entertainment, благодаря которым у нас появился очередной повод сэкономить на покупке компьютерных игр. Вердикт напрашивается сам собой – фтопку.

Графика:	7
Геймплей:	6
Звук:	7
Управление:	7
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

6

Wolf



СВЯТЫЕ УГОДНИКИ УГОНЩИКИ!

Жанр:
экшн в стиле GTA
www.saintsrow.com

Разработчик:
Volition
www.volition-inc.com

Издатель:
THQ
www.thq.com

Системные требования:
Процессор
2 ГГц, 1 Гб ОЗУ,
128 Мб видео, 15 Гб
на жестком диске



PC | X360 | PS3 | Mobile

Войны клонов

Когда запускаешь Saints Row 2, после того, как погоняешь в нее примерно одну минуту, в твой мозг приходит погостить стойкое впечатление дежа вю. Очень стойкое. Слишком стойкое. «Игровой процесс похож до безобразия, метро на подпорках точно такое же, уникальные прыжки нагло спионерены, и даже цвет шрифтов напоминает недавний шедевр». Обвинительные мысли проносятся одна за другой, и вот, ты уже тянемся к заветному ящичку с гнилыми фруктами, чтобы воздать разработчикам за очередной клон GTA, в данном случае четвертой части. Но тут начинается вторая минута игры, и ты вдруг осознаешь, что первое впечатление все-таки оказалось немножко обманчивым. Да, наш пациент все-таки похож на великую серию (впрочем, на это обречены все игры, где можно бегать по городу и кататься на тачках), но разница все-таки ощущается. Представь себе геймплей GTA, который привязали к мощному грузовику и протащили сперва через гетто под обстрелом станковых пулеметов, мимо взрывающихся бочек, потом побитому стеклу, минному полю, обстреляли из ракетометов и, в конце концов, бросили на него толпу ниндзя. Огромную такую толпу ниндзя. Одним словом, SR2 куда менее

реалистичный, зато намного более веселый и обезбашенный, чуть драйвовей и такой же увлекательный, как и GTA4. Начинаем ковыряться.

«Все знают, что делают в тюрьчке!»

После событий первой части игры прошло два года. Ты обнаруживаешь своего протеже в больнице при городской тюрьме, обгоревшего после взрыва на яхте и спящего сладким сном в коме. Пока с него еще не сняли бинты, и игра щедро предлагает тебе создать внешность альтер-эго. Мягко говоря, выбор огромен. Различные комплекции, цвета кожи, возможность коверкать лица как тебе угодно, макияж, разные прически. Причем, на выбор также имеется три женские и три мужские личности. В общем, есть где разгуляться. И сразу же после коротенького bla-bla-bla игра вот так вот с места в карьер бросает тебя в гущу событий. Нужно с особым цинизмом сбежать из тюрьмы, причем в этой же миссии тебе дадут пострелять не только из дробовиков, но и из пулемета.

Это приятно, черт побери! Не нужно как в старые добрые времена, два часа развозить нахлебников по домам или ехать в другой конец города, чтобы сыграть головой единственного приурока в бейсбол, только после чего тебе начнут давать серьезные за-

дания. В SR2 с этим проблем нет: ты сразу оказываешься в гуще событий. А события вполне даже драматические и то тут, то там дают сильные флешбеки ко всем частям серии GTA. Твоя банды, The Saints, слия по полной. Почти всех перебили, а кого нет – те попрятались в норку; территории и влияние утеряны. В общем, пора по старой добродушной традиции начинать продвижение «из грязи в князи», возвращая былое величие банды, попутно обламывая рога негодяям со зловещей корпорацией во главе.

Город грехов

Как и полагается любому приличному GTA-клону, львиная доля заданий здесь сводится примерно к следующему: «поехь туда и убей там всех, потом во-он туда и там тоже никто не должен выжить». Немного однотипно, но весело, к тому же все это хулиганство разбавляется погонями и интересными заданиями вроде забрасывания грузовиков фейерверками или заездов на горящей машине.

Непосредственно игровой процесс аркаден до безобразия. Главгер таскает с собой арсенал для армии небольшой африканской страны, включая различные дробовики, автоматы, пулеметы, гранаты, ракетницы и прочее оружие ближнего боя. Противники этими средствами



ми пацификации валятся на ура, а вот протеже – напротив, запросто принимает на грудь десяток-другой пуль и вообще продолжает стоять там, где терминатор плакал бы от боли и полз бы в мастерскую зализывать раны. Касательно искусственного интеллекта в перестрелках можно сказать много слов, но далеко не все из них цензуры. Супостаты попадают, хотя редко и склонны упорно стрелять куда-то в сторону, если ты подошел к ним вплотную. А еще они считают себя телеграфными столбами, когда видят возле себя упавшую гранату, совсем даже не собираясь убегать. Впрочем, они исправно приседают, и как соратники, особо впечатление об игре не портят.

Зато наш герой в перестрелках умеет многое. К примеру, брать людей в заложники и прикрываться ими, бежать вперед, стреляя назад с оборота. А еще у него есть многофункциональный PDA-смартфон, с помощью которого он звонит, получает ценную информацию, миссии и заказывает себе тачки с оружием (впервые эта фишка появилась в игре *Scarface*).

Техника в SR2 преимущественно сделана из резины. Машины заносит крайне редко даже на крутых поворотах, зато легковушка может запросто развернуть на 90 градусов блокирующий дорогу бронивичек спецназа, врезавшись в него на полной скорости. Если брать во внимание общую аркадность геймы, то никаких негативных эмо-

ций не появляется. Это экшн, акцент в котором сделан на обезбашенность и зрелищность. Кстати, о ней.

На лицо ужасные, добрые внутри

Перестрелки выглядят весьма неплохо: стволы полыхают, трупы сочно валятся в брызгах крови... А как красиво подлетают машины при взрывах – это вообще песня. Да и в наличии всякие эффекты вроде размытия по бокам на большой скорости или оглушающее-ослепляющих эффектов (как в «Спасти рядового Райана»). Но, походу, это единственное, что вызывает восхищение в графической составляющей игры. Ее можно было назвать страшноватой, если бы пару лет назад такая графика не считалась бы просто убогой. Ну, на самом деле не все так плохо, но угловатые модели и малая детализация – это нынче моветон. Счастливые обладатели ПК, конечно, могут выкрутить настройки на максимум,

но при этом получат ничем не оправданную пошаговую стратегию. Однако, стоит добавить, что дизайн как города, так и средств передвижения весьма неплох. Такого же уровня озвучка игры: профессиональная, громкая, эмоциональная, с юмором и десятком различных радиостанций (привет, GTA!) в качестве сочной плюшки. Взрывается и гудит все тоже красиво, хотя некоторые автоматики, судя по звуку, стреляют не пулями, а орехами.

To play or not to play

Откуда ноги растут

В 1997-м компания DMA Design выпустила GTA. И все мозги миллионов геймеров лопнули с брызгами, годы были вычеркнуты из их реальной жизни. Свобода, высокие скорости и миллионы

в себя. На данный момент серия насчитывает девять игр и кучу клонов, которые пытались ее убить, но получилось только примазаться. Scarface, True Crime, последние версии Driver и Saints Row – это далеко не полный список наследия GTA.

Добро пожаловать в порт

Игрушка вышла на приставках нового поколения квартал назад и вот совсем недавно на писишинке. Причем, с последним у нее случилась такая же безобразная фигня, как и с GTA4. Она оптимизирована просто катастрофически ужасно. С управлением все нормально и в процессе игры на всех платформах разницы, в общем-то, никакой не ощущаешь... Но тормоза и падение fps до 7 имеют место быть не на новых, но на средних конфигурациях (проц 2,4 ГГц, 2Гб RAM, GeForce 8800 GTX), на которых игра, в принципе, должна идти нормально. И пускай все не настолько запущено, как с «Автовором», все равно хочется медленно отбивать разработчикам пальцы ржавым молотком. Так что если ты хочешь получить от игры 100% удовольствия и не гробить нервную систему – ставь ее на мощное железо либо жди патча.

Приговор

Несмотря на уважительное число минусов и недочетов, игрушка получилась весьма очень даже. Играт в нее интересно, драйвово и увлекательно, вдобавок еще и атмосферно. Немало радует и наличие мультиплеера, который не только позволяет побегать в местном аналоге дезматча, но и проходить миссии на пару с товарищем по кооперативу. Собственно, это все что требуется для получения удовольствия.

Khaj Tosin



Графика:	6
Геймплей:	10
Звук:	12
Управление:	8
Сюжет:	2

ОЦЕНКА 9+

ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

ОПЕРАЦИЯ «БОБРУЙСК»

Жанр:

RTS

www.bagration-game.ru

Разработчик:

Wargaming.net

www.wargaming.net

Издатель:

Новый Диск

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 3 ГГц, ОЗУ 2 Гб, 512 Мб видео, 4 Гб на винчестере



Среди любителей стратегий «игры о Второй мировой Войне» воспринимаются примерно так же, как среди любителей кинематографа фильмы-ужастики о «группе студентов». То есть – совершенно никак. Идея давно приелась и потому интересной не кажется, большинство игр, выходящих сегодня становятся очередными клонами уже виденного и пройденного. Однако, такая участь ждет далеко не все стратегии о Второй мировой. Иная судьба постигла Операцию «Багратион», созданную пока что не особо известной компанией Wargaming.net. Известная она только как создатель пошаговых стратегий, а вот реалтаймовыми играми до сих пор разработчики не занимались. Может быть, именно это и помогло им сделать нечто не такое, как у всех – недостаток опыта в создании RTS они заменили собственным опытом и оригинальными идеями, выдав пусть и не шедевр, но игру, не пропустить которую обязан каждый ценитель жанра.

От простого к сложному

При первом общении с игрушкой понимаешь, что настроек у нее очень много. Тут долго можно щел-

кать ползунками, отвечающими за качество картинки, выставляя уровень теней, текстур и прочих настроек, а можно поступить просто – выбрать один из трех уровней графики – низкий, средний или высокий.

Примерно так же упростили разработчики и управление войсками, сделав, таким образом, игру настолько массовой, насколько это вообще реально для жанра. Левая кнопка мыши отвечает за выбор войск и действий, правая кнопка мыши – за исполнение вояками действий. Еще пригодится Shift и, как ни странно, пауза. Она будет не просто востребованной, а самой что ни на есть настоящей «звездой бала». Потому что хоть разобраться с управлением и просто, но вот разобраться с собственной стратегией и действиями ой как сложно. На минимальном уровне сложности игра заставит задуматься, на среднем серое вещество придет в активное действие, максимальный может порадовать только самых опытных и дотошных. И дело тут не только в том, что линии обороны и атаки запутанные, дело не в том, что войск много, а в том, что искусственный интеллект тут действительно хорошо развит. В отличие от многих RTS, в которых все работает на банальных скриптах, в «Багратионе» ИИ маневрирует войсками так, как делал бы это реальный игрок. Он отводит их в сторону в случае

неудачного наступления, бьет по наиболее уязвимым вашим местам, перебрасывает войска именно туда, куда надо в данной ситуации. Расслабиться игра не дает ни на секунду, поэтому о возможности поиграть по сети первое время не вспоминаешь. Тем не менее, она тут есть и реализована не менее качественно, чем уже описанные составляющие.

Чтобы играть было интереснее, игроку предлагаются две кампании: за советские войска и за Германию. Кампания за немцев становится доступна после прохождения как минимум трех миссий за РККА. Перед каждой игрой можно просмотреть ролик, причем часть видеоставок сделана из самых что ни на есть исторических фактов и сводок. Вступительная заставка игры – та и вовсе представляет собой кинематографический ряд, в котором голос за кадром рассказывает о ситуации на фронтах, о том, что именно привело к началу этой битвы, какие силы были у противников и прочих мелочах. Быть может, историк по образованию и сможет придраться к мелочам и воплощению фактов в игре, а простого обывателя, привыкшего к перевиранию в играх даже наиболее распространенных и достоверных фактов, такая ситуация непременно порадует.

С советской стороны в операции «Багратион» участвовали 2331700 человек, 5200 танков и САУ, 5327 самолетов, с немецкой стороны – 800000 человек, 900 танков и САУ, 1350 самолетов. Общая численность потерпевшей исхода Судьбоносная операция, предопределившая исход войны, началась 23 июня 1944 года, три года спустя после начала Великой Отечественной войны



Расстановка сил и приоритетов в игре такова, что заботиться о работниках тыла не приходится. Игрок отвечает только за военные силы. Если изначального войска будет мало, можно воспользоваться резервными войсками. Само собой, резерв не бесконечен. Следить за ним придется с помощью индикатора на экране, состоящего из двух цифр: нижняя показывает общий резерв очков на миссию, верхняя – текущий запас, который немедленно можно воплотить в реальное войсковое подразделение и бросить его в сражение. Резерв в «Багратионе» – это не спасательная волшебная палочка для того, кто неправильно расставил войска или принял неверное тактическое решение. На практике часто бывает такая ситуация, что без резерва не обойтись – противник либо слишком умен, либо превосходит числом. Как уже говорилось ранее, игра эта не так проста, как большинство других RTS. Кроме того, игроку придется позаботиться о ключевых пунктах, захват которых могут выдавать награду, воспользоваться воздушной поддержкой. Главное, все правильно просчитать, чтобы вызов штурмовой авиации не стал пустой тратаю резервных очков, потому что враг не дремлет и с радостью встретит вас ПВО.

Порой задача усложняется (или упрощается – это как посмотреть) союзными войсками. В зависимости от развития сюжета игры, они могут наход-

Крупномасштабное советское наступление 23 июня–29 августа 1944 во время Великой Отечественной войны, названное в честь российского полководца Отечественной войны 1812 года Петра Багратиона. Одна из крупнейших военных операций за всю историю человечества.

Войска должны были разгромить главные силы группы армий «Центр» мощными ударами по флангам Белорусского выступа, в кратчай-

шие сроки окружить и уничтожить немецкие группировки в районах Витебска и Бобруйска и двигаться к Минску, смыкая кольцо вокруг 4-й немецкой армии. Предполагалось, что успех операции приведет к освобождению всей территории Белоруссии, отбросит фашистов на запад от Смоленска, позволит в результате выхода к побережью Балтийского моря рассечь фронт немецких войск и создать угрозу окружения группе армий «Север» в Прибалтике.

диться под командованием либо игрока, либо компьютера.

Однако, захват территории – это далеко не единственный важный момент в жизни «Багратиона». Одно из самых важных для игрока заданий – собирать очки. Они пригодятся для того, чтобы развивать собственное вооружение. Дело в том, что у каждого юнита есть в этой игре целый ряд показателей: броня, огневая мощь, маневренность и дальность стрельбы. И это притом что юнитов тут не мало. Кстати, все они соответствуют реальности и военному периоду: Т-34, Т-34-85, ИСУ-152, дивизионная пушка, гаубица, зенитная артиллерия, «катюша». Есть и обычные отряды пехотинцев, и уже названная выше воздушная артиллерия. Однако вернемся к сбору премиальных баллов. Получить их можно, само собой, за удачно проведенные операции, за максимальный урон, нанесенный противнику при минимальных потерях с вашей стороны.

Технический вопрос

Расхваливать игру, рассказывать о вооружении и сложности миссий можно очень и очень

долго, но у игры есть и другие стороны. Причем тут помимо плюсов, есть и свои минусы. Кинематографическая камера это хорошо, тем более что она может включаться либо сама, чтобы показать вам ход сражения, либо быть принудительно включена самим игроком. Но, во-первых, уже на среднем уровне сложности, обо всяких изысках просто забываешь, а во-вторых, при обычном взгляде на игру хочется плакать. Выглядит она не то, чтобы убого, но достаточно бедно – солдаты явно клонированы, территории тоже далеко не самые проработанные. Но факт остается фактом – во время игры эти недостатки уходят на второй план вместе с кинематографической камерой.

Однако, такое продолжается не очень долго – как ни старались разработчики разнообразить миссии и игру в целом, сам игровой процесс со временем приедается. Разнообразить его можно, меняя собственную тактику или уровень сложности, но как бы там ни было, минимум не деля жизни человека, купившего «Операцию «Багратион» пройдет в упорных боях.

Графика:	7
Геймплей:	7
Звук:	9
Управление:	8
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

8



Perfect World

Жанр:
MMORPG
www.pwonline.ru

Разработчик:
Beijing Perfect World
www.world2.com.cn

Издатель:
Beijing Perfect World
www.world2.com.cn

Системные требования: Процессор 2,4 ГГц; 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2,5 Гб HDD

СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ ЗВЕРОЛЮДИ

Популярность онлайновых игрушек не только не падает, но и, похоже, с каждым годом только растет – за границей то и дело скандалят по поводу онлайновых измен, разводятся, женятся и встречаются из-за все той же связи в онлайне. У нас такое пока что встречается редко, но многие играют хотя бы для того, чтобы компенсировать недостаток общения – в обычных, оффлайн-играх этого точно не сделаешь. Впрочем, не наше это дело исследовать что да как, да почему – лучше будем радоваться тому, что выбор растет, а новые игры становятся все красивее и оживленнее.

Одной из новых игрушек считается *Perfect World*, причем совершенно не зря – новаторства в ней есть, по графике она не уступает ни *World of Warcraft*, ни *Lineage 2*. Но целиком и полностью новой игру назвать все-таки нельзя – она была создана всего лишь на пару месяцев позже *Lineage 2*. Вот только доступна она была изначально лишь на территории Китая. Зато там за эти три года она смогла завоевать почти треть населения. Придя к нам, игра не сбавила оборотов, и число игроков на российских серверах уже давно перевалило за необходимый для приятного времяпрепровождения минимум – иногда там бывает настолько людно, что шагу ступить некуда, а в экранах настроек в населенных пунктах приходится использовать некоторые упрощения, чтобы

не перегружать канал. Такая популярность не может объясняться только новизной – у нее должны быть какие-либо еще причины. И они, само собой, есть.

Портрет работы Пабло Пикассо

Начнем с того, что, на первый взгляд, абсолютно никак не связано с *Perfect World* – серией *The Sims*. Точнее, с ее генерации персонажа. До недавнего времени ее можно было считать если не идеальной, то, по крайней мере, одной из лучших среди всех современных игрушек. Но «Идеальный мир» показал нам, что нет ничего идеального, а есть только стремление к этому самому идеалу.

В *Perfect World* вы вряд ли найдете несколько похожих персонажей, если они не мобы. Тут каждый старается выпендрииться, насколько это в его силах, насколько позволяет фантазия. Благо средства игрушки позволяют сделать именно то, чего душа пожелает – начиная с какого-нибудь оригинального образа и заканчивая возможностью создать собственную копию. Причем сделать это можно аж двумя способами: первый – с помощью настроек выбирать нужные черты и редактировать их, смотрясь в зеркало; второй способ – более простой. Для того, чтобы добиться сходства с самим собой, достаточно поместить собственный (или чей-либо еще) фотоснимок в папку /*Perfect World/element/userdata/userpic/* и после этого

загрузить ее в клиенте в окошко слева. После этого остается только пощелкать ползунками в меню, чтобы добиться полного сходства или изменить в себе виртуальном те черты, которые не нравятся в себе реальном. Естественно, можно воспользоваться не только снимком, но и любой другой картинкой, абы только хорошего качества. Экспериментируя, стоит помнить только об одном – бесплатно изменить собственный вид во время игры можно только в течение первых двух суток, потом за это придется платить.

Помимо собственно настроек внешности, игроку в *Perfect World* надо определиться с собственной расой. Такого большого разнообразия, как в других онлайновых играх тут нет, зато расы достаточно оригинальны – Сиды, Люди и Зооморфы. Сиды – это нечто типа эльфов, умеющих летать. Но превосходство несмотря на эту их способность в игре скорее на стороне Зооморфов, потому что оборотни в облике зверя получают дополнительные очки к нападению и являются наиболее опасными противниками. Что же касается полетов, то неожиданного нападения с воздуха ждать не стоит: новички-Сиды летают достаточно слабо, а после 30 уровня возможность летать получают и все остальные. Правда, крылья у них не вырастают: полеты возможны с помощью дополнительных средств – птиц или мечей в зависимости от собственной расовой



принадлежности. В результате баланс соблюден достаточно хорошо. Дополняет его то, что до 30 уровня персонажи не могут нападать на себя подобных и не могут подвергнуться нападению. А вот после этого рубежа – стоит опасаться и быть предельно внимательным.

Жить подано

Правда, в игре есть и слабое место – например, особо оригинального оборотня создать не получится, потому что ограничены виды зверей, которые могут использоваться для «симбиоза». В мужском облике приходится довольствоваться волками, львами, тиграми и как это ни странно – пандами. Девушки могут выбирать между лисами, зайчиками, оленями и драконами. Несколько ограничен и выбор профессий. В игре есть кузнец, портной, ювелир и знахарь. Дополнен этот список специализациями, которые зависят от расы персонажа: сиды могут быть лучниками и жрецами-лекарями, зооморфы – оборотнями и друидами-повелителями животных, наконец, люди – воинами и магами.

Это можно было бы назвать каплей дегтя, но... давайте вспомним о том, что по-настоящему широкий выбор работ был только в одной онлайн-игре – Ультиме. Ни Lineage 2, ни World of Warcraft сегодня не предлагают ничего значительно большего. К тому же, в игре это не ощущается совершенно никак. Разработчики сделали все, чтобы играть было по-настоящему интересно. Тут можно завести животное, можно путешествовать по землям разных рас или городам. Причем помимо столицы для каждой из рас есть общий город, в котором все они равны. Площадь игрового мира не так уж и велика – ее можно оббежать примерно за полчаса, но зато можно путешествовать еще и по воздуху. Кстати, в полетах можно еще воевать с другими игроками и персонажами. Выглядят такие бои очень красиво, хотя первое время боишься – просто-напросто упасть, так и не нанеся урона своему врагу. Со временем этот страх проходит – умереть можно, только получив урон от противника. Упасть с большой высоты на землю или буквально утонуть в этой игре не получится.

Однако, и тут не обошлось без некоторых недостатков. Как вы можете видеть, оценка за сюжет у игры невысокая, а так как Perfect World – игра достаточно свободная по развитию сюжета, то грешить мы можем только на квесты, выдаваемые игроку. Тут слишком много заданий «пойди и принеси» или «пойди и убей», но такой скучной жизни будет только поначалу, как только вы достигнете 30 уровня и отправитесь в свободное плавание, станет намного интереснее, пусть и опаснее.

Общественная жизнь

Общественная жизнь в любой онлайновой игре – это в первую очередь общение. Кто-то восхищается обилием смайликов, кому-то по душе придурятся отношения между женским и мужским полом (можно носить свою возлюбленную на руках или вступить с ней в брак), можно и просто вступить в клан. Сделать это, правда, можно не сразу – сначала необходимо достигнуть 25 уровня. Если ни один клан не придется вам по душе, то можно создать свой собственный. Зачем это надо? Ну, хотя бы затем, чтобы проводить больше времени в этом интересном и безусловно краси-

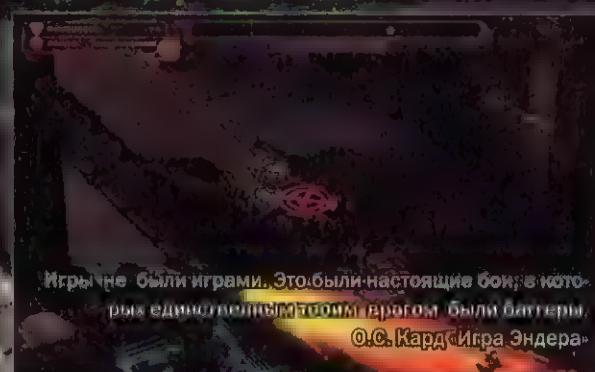
вом мире, а еще затем, чтобы завоевывать территории. Мир в Perfect World раздроблен, разбит на 44 территории разных уровней, с которых можно собирать дань. Говорят, что в итоге можно захватить вообще весь мир, но пока что никто такого сделать не пытался.

Ладно, о чём мы еще там не сказали? Ну, допустим – о самом вкусном и интересном. О том, что эта игра абсолютно бесплатна (если только не захотите прикупить себе левелап или интересные вещи), о том, что она не менее красива, чем Lineage 2 и World of Warcraft, а может – и еще прекрасней. Правда, этот спор может и затянуться, потому что свой мир в онлайне – он всегда краше и лучше, но что безусловно прекрасно в Perfect World – это музыкальные темы. Оторваться от них и включить в плеере что-то свое просто не возникает желания.

Сомнений на тему играть или нет, у любителей онлайна в отношении Perfect World возникнуть не должно – играть в нее определенно стоит. А перед этим стоит подумать над тем, как освободить время, чтобы не упустить в своей реальной жизни чего-нибудь важного: Perfect World занимает очень много времени, одна только генерация персонажа может отнять у вас несколько часов, а дальше время и вовсе полетит незаметно. В этом мире действительно хочется жить, хочется им дышать и наслаждаться, тем более что время тут есть не только для боев, но и для получения эстетического наслаждения – восстанавливая здоровье и медитируя на берегу реки, не забудьте оглянуться. Такого вы больше нигде не увидите, это уж точно.



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	8
ОЦЕНКА	9



Игры не были играми. Это были настоящие бои, в которых единственный союзом противом был багаж.

О.С. Кард «Игра Эндера»

ЗОЛОТЫЕ КУПОЛА ДУШУ МОЮ РАДУЮТ

Жанр:

РТС

[www.defensegrid.
hiddenpath.com](http://www.defensegrid.hiddenpath.com)

Разработчик:

Hidden Path
Entertainment
www.hiddenpath.com

Издатель:

Hidden Path
Entertainment
www.hiddenpath.com

Системные требования: Процессор 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб на жестком диске



Графика
Геймплей

10

Звук
Управление

10

Сюжет

10

ОЦЕНКА **10**

доров, призывнички. Ну что, как вам война? Страшно? А?! То-то...

От инопланетян за маминой юбкой не спрячешься, с друзьями в подворотне их не побьешь и в компьютерной игре не изничтожишь. Хотя нет. В этом я ошибаюсь. Сегодня вас, показавших самые лучшие результаты в киберспортивных состязаниях различных уровней, избрали стать командующими в нашей войне. Здесь понадобятся ваша быстрая реакция, умение быстро принимать оптимальные решения, виртуозная стратегия и навыки микроменеджмента. Только асы своего дела могут управиться с этим заданием, и мы решили сделать ставку на вас, закаленных в виртуальных боях ветеранах!

Врага вы уже знаете – это небиологическая форма жизни. Возможно, его появление связано с экспериментами других рас вселенной по созданию искусственного разума, или же это подготовительный этап инопланетного вторжения. Кто знает?... В космосе они дико агрессивны, и у нас пока нет никаких шансов уничтожить их флот. Но в наземных боях их интересует только одно – захват силовых ядер. И летят они к нам, как мотыльки на пламя свечи, никого не атакуя и никак не защищаясь. Берут, так сказать, массой и отсутствием у нас защитных сооружений.

Ваша задача проста и сложна одновременно. Не нужно бегать по нашим колониям

с автоматом наперевес, как простому пушечному мясу. Не нужно осваивать управление тяжелой бронетехникой. Главная задача – удержать наши позиции под натиском врага. Вас ознакомят с двадцатью типовыми проектами, по которым построены практически все форпосты в изведанной нами части космоса. Лишь изучив сильные и слабые стороны каждого из проектов, вам удастся организовать достаточно крепкую оборону.

Рассылать специалистов по защите по всем нашим колониям было бы слишком расточительно. Поэтому проектным отделом Колонизационных Сил Земли был разработан голографический пульт-симулятор. Он позволяет в режиме реального времени отслеживать ситуацию в колонии, в мельчайших подробностях отображая силы врага, их передвижение, а также размещение наших защитных сооружений. Помимо визуализации в полной мере воссоздается и звуковое сопровождение. А для поднятия боевого духа, отдел пропаганды добавил немного драйвового муз... э... патриотических марш.

Конечно, рассматривать, как роботы утаскивают наши элементы питания интересно, но основное предназначение у симулятора – управление оборонными турелями. Нет, это не тир. Наведение их по врагу осуществляется автоматически. А вот с размещением оборонных точек пока никто лучше живого человека не

справился. Используя подготовленные наземные площадки, нужно располагать защитные башни так, чтобы враг не смог дойти до силовых ядер, или, если дойдет, не смог их унести. Вариант типовой застройки башен невозможен, так как у колоний ограниченные ресурсы, и оборону приходится постоянно дополнять и усиливать, используя уничтоженных противников.

Всего у нас есть десять разновидностей башен. Каждая из них может улучшаться в два этапа. Причем зачастую башня третьего уровня более чем в три раза сильнее начального варианта. Башни атакующие, башни поддержки – разумно комбинируя их свойства, можно с легкостью одолеть врага, даже не застраивая всю базу. А, составляя коридоры из стройных рядов оборонительных сооружений, можно заставить противника кружить по полю боя, снова и снова подставляя его под огонь башен. Зная, что киберспортсменам лишь бы состязаться, мы сделали систему индивидуального учета результатов и разбили колонии одного типа на разные группы по количеству ресурсов и возможностям застройки. Так что лучших видно сразу, пойдут медальки, ордена, безлимитный доступ в интернет... Во-о-о! Проняло!

Нас сегодня все. Разойтись по казармам! Завтра в 7 утра первый взвод на тренажер...



ЖИЗНЬ ПОД НАПРЯЖЕНИЕМ

Как уже говорилось в прошлом номере, конец года и начало нового ознаменовалось выходом нескольких мультипликационных проектов. Среди них оказалось и дитя Диснея и Пиксара — веселая собака по имени Волт. Те, кому довелось посетить кинотеатр или посмотреть дома мультик, не потратили время зря: он получился веселым, смешным и не поседливым. Не подвел Дисней и при создании проектов по основам — по крайней мере, такой же веселой оказалась и игрушка, сделанная по мотивам.

Одна на двоих

Графика игры не то, чтобы потрясающая или очень уж красочная, но более чем достаточная для аркадной игрушки, тем более что герои идентичны тем, которых мы видели в оригинальном мультике, да и ведут себя точно также. К счастью, распространяется это только на их повадки, а не на развитие сюжета и приключений — начало игры и вовсе посвящено сериалу, в котором снимается Волт и Пенни. И

хоть это нереально, но все опасности тут вполне серьезны и достаточно сложны.

По ради даже задумываясь о том, действительно ли игра предназначена для детей — запрыгнуть на скалу, отбиться

от вертолета, смахнуть сразу нескольких врагов со своего пути, а то и сделать все это одновременно и на время — вот то, что потребуется от игрока, решившего засесть за эту «детскую» аркаду. Хотя эти сложности только добавляют азарта, тем более что главы тут не слишком длинные, а сюжет развивается динамично и интересно.

Немного уступают по графике самой игрушке ее ролики, рассказывающие о том, что произошло дальше или о том, что в это время сделал напарник. Кстати, играть приходится поначалу и за Волта, и за его хозяинку: игра умело жонгирует обеими персонажами, подстегивая развитие сюжета. На первых порах это кажется диким и не-привычным, но оно и на самом деле только к лучшему — игра растягивается на большее время, не надоедает, да и действий, доступных игроку, получается намного больше. Главное — не запутаться в управлении: одна и та же кнопка отвечает у Пенни и Волта совершенно за разные возможности. Решив осмотреться в роли пса с помощью супервиденья, рискуете прыгнуть вперед в атаке и свалиться со скалы, например.

Однако не все так хорошо. Порой игра напоминает о том, что она — всего лишь порт, предназначенный в большей степени для приставки, а не для компьютера. И тогда начинаются проблемы: пройти по прямому мостику сложно, потому что для этого надо двигаться не кнопка-



DS | PS2 | PS3 | Wii | X360

Жанр:
аркада
[www.disney.go.com/
disneypictures/bolt](http://www.disney.go.com/disneypictures/bolt)

Разработчик:
Avalanche Software
[www.avalanchesoftware.
go.com](http://www.avalanchesoftware.go.com)

Издатель:
Interactive Studios
www.disney.go.com

Локализатор
Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:
Pentium 4 3,2 ГГц или
AMD Athlon 3200+,
512 Мб ОЗУ, 4,5 Гб
HDD, 256 Мб видеокарта, совместимая с
DirectX 9.0c



ОЦЕНКА

9

Pantera sis

www.shop1.com

39

КОРОЛЕВА ШЕЙКОКОЛОНКИ



Жанр:
логическая аркада

Разработчик:
IT Territory LLC, Alter Lab
www.it-territory.ru

Издатель:
1С
<http://games.1c.ru/>



ОЦЕНКА 5

Если младшая сестренка каникулит, просит дать поиграть в «Халф-Лайф», но ты знаешь, что на самом деле она будет лазить по сайтам знакомств в поиске «Большой Любви», подари ей эту игру. Она сможет наставить на путь истинный, показав как можно одновременно строить и карьеру, и личную жизнь на примере девочки Келли, работающей барменшей.

А как строить и то, и другое одновременно? Да никак. Для начала можно заняться карьерой. Тут все карты в руки: сначала – обучение с параллельной практикой, потом – сама работа, включающая в себя сначала и обслуживание столиков. Потом уже для этого вам дадут отдельного мальчика на побегушках. Каждый новый день – сюрпризы: то столик новый, то наплыв посетителей, то новые ингредиенты для коктейлей, то вообще – но-

вое помещение. Работа в три руки: принеси то, да на блюде с голубой каемкой, да с пирожным отварным, и не забудь добавить вишненку, после чего музыку поставь да деньги забери. И так – почти каждый посетитель. Но есть и награда: за быструю и качественную работу полагаются высокие чаевые, а для хозяина важно настроение клиентов. Если им хорошо, Келли получает бонус – золотые сердца. Каждый день принесший нужное количество «сердец», отмечается на карьерной карте девушки в виде золотого сердца, каждый обычный день – пустым.

С первого раза может показаться, работенка легкая. Но чтобы все оставались довольны, придется крутиться, как белка в колесе, жонглирующая изумрудными орехами и одновременно напевающая песенки. В конце концов, если общепитом не сло-

житься, можно будет устроиться в цирк в качестве жонглеров. А пока можно изучать волшебный мир коктейлей, кофе и тортиков, может и удивит домашних каким-нибудь коктейлем собственного приготовления.

Где же тут любовь? Об этом ваша сестренка узнает, пройдя все уготованные ей дни, не раньше. А пока пусть учится деньги зарабатывать, авось и на собственный компьютер хватит. И пусть не смотрит томно на соседского паренька на мотороллере – все равно его «Ямаха» в кредит куплена.



Жанр:
логическая аркада

Разработчик:
KRANX Productions
www.kranx.com

Издатель:
1С
<http://games.1c.ru/>



ОЦЕНКА 7

А сейчас мы расскажем вам, как стать знаменитой музыкальной группой и победить на главном музыкальном конкурсе страны. Для этого вам надо купить хорошие музыкальные инструменты и много кушать. Зачем? Да нет, не чтобы заметнее на сцене быть, а чтобы денег заработать. Что мы курили? Ничего мы не курили. Мы много ели. Ну, не мы, а нямстера. Им положено. А теперь разложим все по полочкам.

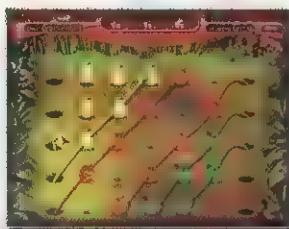
Нямстера – разновидность кольчатых червей с интересным выражением лиц, которые могут есть исключительно фрукты своего цвета. Так, зеленый нямстер ест только зеленое, фиолетовый – фиолетовое, и так далее. Зато – в любых количествах, лишь бы фрукты-ягоды были на одной прямой. Но с пищеварением у этих забавных зверьков гораздо хуже,

чем могло бы показаться с первого взгляда. Например, есть такая психологическая проблема – нямстера не едят фрукты, если на них бабочки сидят. А еще они очень не любят, когда их касаются жуки, и от этого прячутся в норки. Что и говорить, что есть, перегнувшись через соседа – дурной тон. В общем, есть – трудно, но надо. Потому что именно так эти радужные черви зарабатывают деньги – поедая заказанные фрукты в саду. Ситуация усложняется тем, что фрукты, которые давно не елись, быстро берет изморозь – пойди потом прогуляйся лед...

В общем, забава для сердобольных геймеров: тянуть нямстеров за цветные тушки к яблочкам и клубничкам, стукать всех мешающих по головам. Смешные чудики не входят в сборную по художественной гимнастике, так

что придется побеспокоиться, чтобы каждый ел побольше, но при этом давал есть и другим, не мешал. Как хорошо, что стоит только отдать команду, они моментально меняются норками, впрочем, норок не всегда хватает. Как и хорошо жующих ртов. После каждого пройденного «сада» за полученные деньги можно купить недостающие инструменты и устроить репетицию, а там и до концерта рукой подать.

Не знаем, как с главным музыкальным призом, а вот до приза за лучший игровой дизайн на КРИ 2007 нямстры смогли доесться.



ТОРОПЯСЬ НА СВАДЬБУ



Однажды жил-был на белом свете почтальон Алекс, была у него девушка, и вот-вот должна была быть свадьба, если бы не одно «но». Во время очередного полета (Алекс не обычный почтальон, а летчик), с самолетом происходит что-то непонятное (однако ясно, что тут как-то замешан талисман), после чего Алекс приходит в себя на острове. Тут живут добрые, но беспомощные люди, которые, может, и хотели бы помочь Алексу вернуться домой, но слишком заняты своими делами. Поэтому Алекс берет дело в свои руки (то есть – ваши) и сам выбирается изо всех передряг, попутно решая проблемы жителей острова и находя небольшой пиратский клад.

Игра выполнена в жанре «я ищу», однако она выгодно отличается от похожих игрушек – в ней вам предстоит не просто искать предметы, которые разбиты на

несколько частей. Найденные вещи необходимо еще и использовать по назначению, что превращает Остров секретов в оригинальную смесь квеста и поиска предметов. Найти предметы порой очень непросто из-за искусной маскировки и кучи других предметов в пределах экрана, поэтому надо быть максимально внимательным.

Навигация осуществляется при помощи карты, на которой постепенно открывается все больше и больше новых мест. Алексу придется постоянно перемещаться с места на место, чтобы еще раз подумать, как использовать тот или иной предмет. Но упорство и труд победят все невзгоды, и Алекс вернется домой к своей любимой живым и невредимым. Конечно, если Вы не перепутаете какое-нибудь шаманское зелье...

ОСТРОВ СЕКРЕТОВ

Жанр:
adventure, квест

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 8

СЛЮНОВЫЙ ЖЕМАЛКА



Внимание! Запрещается играть в эту игру на пустой желудок, иначе можно просто захлебнуться слюной! Перекусили? Отлично, тогда – вперед!

Итак, вы – начинающий повар, который поступает на работу в захудалый фаст-фуд. Конечно, каждому повару хочется стать мастером половника, но путь к цели начинается с приготовления банальных бутербродов. Сам игровой процесс выглядит так: голодающие клиенты делают свои заказы, вы мечетесь по кухне и ищете ингредиенты (поначалу это самое сложное), а потом готовите блюда при помощи кастрюль, разделочных досок, ножей, сковородок и прочей кухонной утвари. Естественно, клиенты долго ждать не будут – времени на приготовление с каждым новым уровнем все меньше, а клиенты все привередливее. Для того чтобы успеть, необходимо приобретать все новые девайсы, которые жарят и парят намного быстрей, чем ваша старенькая кастрюлька.

Однако, просто готовить наедает, и хочется большего. В какой-то момент хозяин предложит купить его фастфуд, который начнет приносить небольшую прибыль. Получив немного свободного времени можно начинать придумывать новые рецепты (путем смешения различных ингредиентов), а потом и устраиваться на работу в новые, более респектабельные заведения. Кроме фастфуда представлены суши-бар и пиццерия, бар Tropic, кафе Retro и ресторан Grand. Со временем можно купить их все и достигнуть главной цели – стать крутым ресторатором (Боднарчук курит в сторонке).

В общем, игра очень динамична и увлекательна – от лихорадочной нарезки бутербродов приходится быстро переходить к придумыванию рецептов, постоянно делать выбор между покупкой нового заведения или новой мегасковородки. Не обошлось и без юмора – не пропускайте мимо ушей слова работодателей, они бывают очень и очень полезны.

ФУРМАНЧИЯ

Жанр:
тайм менеджмент

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10

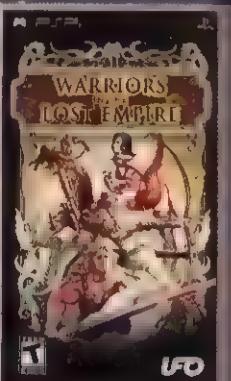


WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

**www.
action/RPG**

Разработчик:
Goshow
www.goshow.co

Издатель:
UFO Interactive
www.ufointeractivegames.com



Графика

Геймплей

Звук

Управление

Сюжет:

ОЦЕНКА

7

42

3-2/86/2003

Как и в любом бизнесе, среди игровых компаний попадаются нечистые на руку дельцы. И страдают от них и разработчики, и издатели, и геймеры. Одной из таких компаний оказалась Mercury Games, взявшаяся за издание *Warriors of the Lost Empire* в Европе. В итоге они умудрились не только «кинуть» разработчиков и игроков, но и вообще – выдать полусырой продукт за окончательный релиз, подорвав тем самым репутацию игрового издательства в частности. Так же, как и в бытность компанией Digital Jesters, хозяева Mercury Games, сорвали куш и остались всех с носом – не заплатили разработчикам, а мы... а мы «маємо»,...

Самая интересная часть сюжета игры это его завязка – в 165 году римский император Хадрианус, носивший титул «Бог Император» за свою мудрость, решает удалиться от дел. Потратив всю жизнь на развитие империи, он не достиг успехов в личной жизни. Лишь встретив привлекательного юношу Антиноуса, он обрел свою любовь (да, в те времена среди знати это была не редкость). А в качестве проявления своих чувств император основывает новый город – Антинополис, в который и переезжает вместе со своим возлюбленным в поисках покоя и единения.

Мы же вступаем в игру, когда происходит ЧП – император и Антиноус исчезают в неизвестном направлении, а Антинополис наводняют орды демонов и нечисти. Специальная гвардия императора, взяв город в окружение, кинула клич по стране в поисках наемников способных пронестрить каждый уголок, и найти пропавшего властелина.

На выбор нам дается четырех персонажа: медлительный, но сильный горец, предпочитающий двуручный меч; выносливый гладиатор, виртуозно орудующий двумя клинками; быстрая и шустрая боевая колдунья, комбинирующая атаки холодным оружием с магией; хлипкая, но очень ловкая лучница, орудующая оружием дальнего боя.

Игра первыми тремя персонажами, несмотря на большие внешние различия, отличается совсем мало. Ближний бой – он и есть ближний бой, единственная кто выделяется – это лучница. Разнообразие, в общем, неважное. Даже в Diablo ситуация была лучше.

Почему я так заостряю внимание на бедности боевки? Да просто мы только и будем заниматься тем, что бегать по подземельям и укладывать вражин штабелями. Причем этот процесс очень быстро надоедает не из-за однообразия, а из-за невиданной тупости врагов. Так, если в помещении есть шиловень-

ный столб или торчащие из пола колья, то, став за ними, можно наблюдать как противники методично напарзываются на препяди и бесславно умирают, так и не добравшись до главного героя. И так везде — можно пробежаться по помещению, собрать всех в одну кучу и потом всех скопом отмутузить парой спецударов. Усугубляет положение однотипность подземелий — мы бегаем по очень небольшим уровням, в каждом из которых есть один выход, ведущий еще ниже. Всего в каждом подземелье таких этажей от пяти до десяти штук. А внешний вид у них как у братьев близнецов. Только если в начале игры подземелья большие, да-

жи на какие-то катакомбы, то ближе к финалу они становятся похожи на помещения какого-нибудь храма.

Хоть как-то разнообразить игру помогают несколько РПГ-шных плюшек – система улучшения оружия и доспехов, а также привычная прокачка умений и характеристик. В принципе ничего особо нового местные кузнецы предложить не могут – мы берем любимое оружие или что-то там еще, и добавляем в него разных камушков, косточек, металлов, и даже можем впихнуть другой клинок, дубину или вообще доспех. Взболтав весь этот винегрет, на выходе мы получаем свое оружие с серьезно улучшенными параметрами. Прокачка характеристик персонажа нужна, но не критична, ведь никаких штрафов за смерть во время миссии на нас не накладываю. Мы сразу оказываемся в лагере со всеми вещами и заработанным опытом, что напрочь убивает интерес прохождения подземелий.

Управление персонажем более или менее стандартное, но часто возникает проблема с камерой — требуется постоянная корректировка ее положения, так как авто-доворота при возникновении препятствий разработчики просто не предусмотрели. Единственное, с чем у *Warriors of the Lost Empire* нет никаких проблем — это графика. Она действительно впечатляет: детально проработанные модельки главных персонажей, живые, реалистичные движения, яркие спецэффекты. Глядя на это, просто диву даешься — как, вложив столько усилий в визуализацию, можно было сделать настолько деревянный геймплей.



НА ГРЕБНЕ СНЕЖНОЙ ВОЛНЫ

Как-то так повелось, что спортивные в основном выпускают по массовым видам спорта. Футбол, баскетбол, хоккей, теннис, гольф, регби — все они могут похвастаться огромными армиями болельщиков, на содержимое карманов которых и рассчитывают разработчики, принимаясь за новую игру. Менее популярные дисциплины могут надеяться лишь на энтузиазм полулюбительских команд, а к экстремальным видам спорта вообще подступится лишь самый смелый из самых безрассудных. Но трудности при разработке с лихвой окупаются когда готовый продукт выходит на рынок и взрывает его своей необычностью и безашенностью. Так было с Pure, и так же случилось с Shaun White Snowboarding.

К сожалению, мы не успели описать эту игру в версии для PC – там она, благодаря графическому движку Assassin's Creed, может похвастаться реалистичными горами с одуряющими живописными погодными эффектами, и разнообразием игровых режимов – от просто езды на скорость, до игры в снежки. Версия для PSP попроще, но и здесь есть чем заняться и на что посмотреть, да и главные составляющие (дух игры и геймплей) остались на месте.

Сюжет как таковой в игре отсутствует, мы просто получаем в свое руководство бордера и оказываемся на своем первом спуске. Все трассы разбиты на пять этапов в соответствии с местностью. Первый этап, США, является обучающим и включает в себя (так же, как и другие этапы) четыре трассы. Каждая из них ориентирована на демонстрацию одного из умений:

скорости (speed), умения кататься по заборчикам и бордюрчикам (slide), умения выполнять в воздухе финты (trick), умения петлять, аналогично машинам в прыжке (carve).

За пройденные трассы и удачно выполненные финты дают очки. Они не просто показывают, насколько хорошо вы справились со своей задачей, но и позволяют развиваться, достигать все лучшего результата. Сделать это можно, либо прокачав свои умения, либо обновив сноуборд, либо сделав и то и другое одновременно. Для этого-то как раз и пригодятся очки за прохождение, но чтобы доску купить, надо ее сначала открыть. Открываются доски за выполнение одного или двух дополнительных условий трассы — за каждое из них могут дать еще одну доску. Хотя, если желания особо выделяться и обновлять собственное обмундирование нет, можно выполнить только одно основное задание — этого будет достаточно для того, чтобы трасса считалась пройденной, и открылось новое задание. Заставлять открывать что-то игра не собирается, но намного приятнее получать бонусы и проходить трассы

на более совершенных досках. Вообще, это достаточно удачная находка и умный ход со стороны создателей игрушки, потому что простое катание по горкам надоедает очень быстро. Именно из-за этого и не популярны многие спортивные симуляторы и популярны автогонки. В *Shaun White Snowboarding* в итоге безбашенность спортивного симулятора, его высокие

скорости им увлекательность, дополнена системой, заставляющей игрока идти дальше. Кроме того, по мере прохождения игрушки будут открывать новые персонажи. Изначально можно играть одним из трех спортсменов, позднее будут доступны еще шесть.

Трассы, на которых оказываешься с каждым новым заданием, радуют взор. До уровня компьютерной версии PSP-игре далековато, тем не менее, графика очень приятная. Горизонт просматривается очень хорошо, а пейзажи заметно отличаются друг от друга. Видно, что на Motion Capture было затрачено много сил и времени, и это окупилось сторицей – анимация персонажей получилась на высшем уровне. Самое же главное для такой игрушки то, что графика дает возможность ощутить скорость, значит – азарт с каждым сантиметром трассы только нарастает.

Немалую роль в позитивном восприятии Shaun White Snowboarding, играет треклист. Рок и электронные композиции ненавязчиво переходят друг в друга позволяя забыть обовсем и с головой окунуться в море снега и адреналина.

Если надоест кататься в гордом одиночестве, то можно устроить соревнование со своими друзьями, главное хорошо к этому подготовиться, чтобы никому не оставить шансов на победу.

В итоге могу сказать, что Shaun White Snowboarding, несмотря на то, что ее, в общем-то, мало кто ждал – игра стоящая, и даже однозначный «мастхэв» для любителей спортивных симуляторов.

Жанр:
спортивный
симулятор

Разработчик:
Ubisoft Montreal
<http://ubisoft.ca>

Издатель:
Ubisoft
www.ubi.com



ESTATE PLANNING

Графика
Геймплей
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА 11

МОДНЫЙ ПРИГОВОР: GTA

Со времен выхода первой части GTA прошло больше десяти лет, а с выхода первой GTA в 3D – около шести. За все эти шесть лет фанаты успели не только пройти все части по несколько раз, а и научиться созда-

вать моды и даже наладили серийное производство. Но есть и те, кто предоставляет свои моды абсолютно бесплатно. Итак, обзор бесплатных модификаций для игр серии GTA.

GTA: San Andreas



GTA: Криминальная Россия

Где?
Собственно мод
<http://77.120.100.13/file/4808369/3942061/>

Demo CR 0.1.5 SE.exe

Собственно патч

http://77.120.100.12/file/4808369/3941992/Patch_Fix_for_CR_demo_0_1_5.rar

Что? Глобальнейший мод «под Россию».

Отличный мод от CR Team, который, несмотря на то, что уже появился на прилавках, все еще находится на стадии demo-версии. Вместо деревеньки Паломино Крик появился русский городок Эдово, а вместо американских копов, мы станем убегать от простых русских ментов на УАЗиках и специальных «Уралах». Даже

отстреливаться от них Карл будет исконно русскими ТТ, АК и ПП.

Надо ли говорить об автопарке? Вместо буржуйских «меринов» и «бумеров» мы поколесим на родных Волгах, Москвичах и даже на легендарном Запорожце. Кстати, в игре названия машин отображаются реальные, а не придуманные в офисе разработчиков. И да, в мод включена адекватная, грамотная и политкорректная локализация от студии Smarter Localization, с новыми шрифтами, билбордами, заставками, меню и даже отечественной радиостанцией.

Значительных багов замечено не было, а небольшие проблемы с текстурами и светом фар у некоторых автомобилей исправляются патчем.

На данный момент работа над модом приостановлена, потому что команда полностью переключилась на свой собственный проект, обещающий симбиоз «Дальнобойщиков» и «Великого автоугонщика».



Blizzard & Railroad MOD



Где? http://77.120.100.12/file/4847954/3987798/Blizzard_and_Railroad_MOD_at_FCR.exe

Что? Вечная мерзлота, холод, голод, снег и электричка.

А этот мод создаст в местности Графство настоящий Сибирский рай. Снег буквально везде: лежит на земле, на

крышах, налипает на столбы, превращается на дорогах в грязь, затрудняет езду и увеличивая частоту ДТП. А ночью, когда на землю спускается туман, все смотрится очень красиво и реалистично. Второй частью мода является новая ветка железной дороги. Все кажется banальным и простым, если на поезда смотреть снаружи. А если найти железнодорож-

ную станцию, сесть на поезд (теперь не обязательно лезть в кабину и выбрасывать машиниста – можно просто сесть в вагон) и наслаждаться красотой. Поезд несет сквозь стену снега, пересекая многочисленные мосты, поражающие своей мощью и величеством... Романтика! Кстати, в магазинах шапки-ушанки и куртки-толстовки так и не продаются.

GTA: Vice City



<http://com/152028/150000/fileinfo/Grand-Theft-Auto:-Vice-City---Long-Night-Zombie-Mod>

Что? Зомби, мясо, два ствола.

Не самый интересный, но самый... оригинальный глобальный мод. Кто бы мог подумать, что в тропическом раю Vice City прекратятся гангстерские войны? Кто бы мог подумать, что гаитяне и кубинцы встанут по одну сторону баррикад? А все потому, что и те, и те превратились в страшных, кровожадных

зомби. Главный герой, все тот же Томми Верчетти, остается одним из немногих людей, сохранивших достоинство и душу. Теперь ему предстоит бороться с толпами кровожадных зомби. В игре поменялось абсолютно все, кроме расположения зданий. Поменялись многие транспортные средства, оружие и модели персонажей. Кстати, теперь Томми может стрелять из двух пистолетов, что добавляет зрелищности и проводит аналогии с шедеврами типа Обители Зла. Авторы мода предлагают двад-

цать однотипных миссий типа «завали 20 зомби за 40 секунд, нажми кнопку и гони назад». Но, несмотря на короткую сюжетную линию (а она тут есть!) и скучные миссии, мод стоит пройти, чтобы понять: «И такое бывает...»



GTA: Long Night Zombie City

Где? <http://www.fileplanet.com/152028/150000/fileinfo/Grand-Theft-Auto:-Vice-City---Long-Night-Zombie-Mod>



НЕ БАЯН!



www.shpil.com/boyan

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ
ШПИЛЬ!

SnowMod

Где? <http://gta.ag.ru/files/vc/mods/download/?95>

Что? ЗИМА В МАЙАМИ!!!

Мод, никак не влияющий на геймплей, но поражающий своей гениальностью. Создатели мода перелопатили все текстуры, и теперь на дорогах гололед, на берегу

подмерзшего моря лежит снег, а машины скользят по скользкой дороге, создавая аварийные ситуации. В качестве бесплатного бонуса создатели встроили в игру еще один мод, заменяющий текстуры дисков на колесах автомобилей на трехмерные модели, привнося еще немножко красоты в игру.

**First Person Look, WithOut Water и U-Boat mod**

Где? <http://gta.ag.ru/files/vc/mods/download/?763>, <http://www.loadgame.ru/download.php?id=233> и <http://gta.ag.ru/files/vc/mods/download/?769>

**Что? Три бесполезных, но несерьезных мода**

Три маленьких мода, которые пригодятся каждому, кто прошел игру вдоль и поперек по нескольку раз. После установки первого мода появится полноценный вид от первого лица в машинах, самолетах, и даже на мотоциклах. Ну, а второй мод убирает воду из Вайс Сити,

что позволяет бегать, ездить и приземляться на морское дно. U-Boat - «Подводочный» мод - вторит WithOut Water и позволяет ходить под водой. И не только ходить, а и ездить и даже летать. Теперь между миссиями можно не только убивать кубинцев, а и сходить погулять с рыбками.

GTA Hot Pursuit

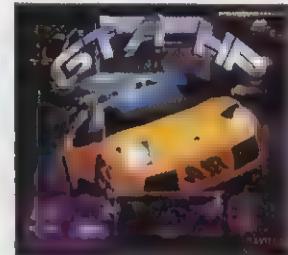
Где? http://gta.com.ua/vice/file_details.phtml?id=634

Что? Созданный «с нуля» мод, NFS в GTA

Отличный глобальный мод, «Real Vice City», исправленный и дополненный. В распоряжении игрока около пятидесяти оригинальных миссий, в том числе гонки, трюки и «Карма-

геддон», как это назвал сам автор. Герой появляется в гараже, где к нему в распоряжение поступает куча оружия и пару машин с возможностью тюнинга! При езде доступно пять новых камер, в том числе и вид из кабины, а внутрь машины можно на ходу закладывать бомбы. Таюже автор добавил в игру модный нынче режим slow-motion, доступный при езде на транспорте и стрельбе из некоторых видов оружия.

В отличие от оригинальной Vice City в городе кипит жизнь: ездят автобусы, полиция колесит по сторонним вызовам, а такси берут попутчиков. Ну, а если Верчетти решит угнать машину, то увидит спидометр и визуальный датчик повреждений, который имеет свойство на ходу восстанавливаться. Ну а удивится же он, когда заметит, что еще и бензин заканчивается! А заливать его надо на специально сконструированных заправ-



ках... В общем, автор проделал огромную работу и не скажешь этот мод было бы нечестно по отношению к автору и к себе.

GTA III**Real GTA**

Где? <http://realgta.net/>

Что? Реальный GTA

Этот мод делали не Take-Two и не Rockstar! Этот мод не стоит тридцать долларов! Это бесплатный любительский мод, призванный сделать GTA реалистичнее и красивее. «Новые машины! Новое оружие!

Новый остров!!!» – кричат надписи на сайте. И все они говорят правду. Абсолютно все машины заменены на новые, реалистичные модельки с трехмерными дисками, а среди оружия появился Jackhammer и... фомка, знакомая нам по... сами знаете! Новый остров – это Остров Свободы с одноименной статуей. На него можно попасть на катере или... впрочем, не будем раскрывать карты.

Сам город тоже шагнул в сторону реализма. Всюду стоят автоматы с Пепси и Кока-Колой, по углам валяются коробки Европейской Почты, а загородные трассы могут похвастаться новеньkim асфальтом. «If you thought GTA3 was brilliant, then you don't know RGTA:-)» – говорят сами разработчики. И отчего-то им хочется верить. И после установки мода понимаешь – поверил не зря.

Snow Mod и Armageddon Mod

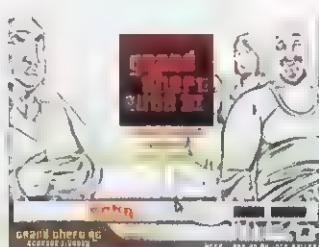
Где? <http://gta.ag.ru/files/mods/download/?1>

Что? Зима и Армагеддон в Либерти Сити

Добрались холода и до Liberty City... Везде снег, люди мерзнут и злятся, а машины

заносит на скользких поворотах. Теперь и ночь наступает раньше, а утро приходит позже, пурга и снегопады здесь постоянно, а новые модельки машин – уже традиционное приложение к оригинальному моду. Armageddon Mod работает так же, только... На землю рухнул огромный метеор и наступил Конец Света.

Периодически идут кислотные дожди, от которых надо прятаться, а люди бродят среди горелых коряг, некогда зеленых цветущих деревьев. Не удивительно, что они обозлились: теперь просто водилу не так и просто выбросить из машины, ведь у всех под сиденьем лежит бита. Вот такой пост-апокалипсис...



ПЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007-2008!

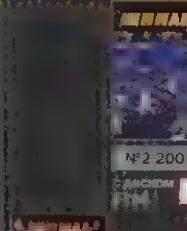
Спецвыпуски



№3 '2007



№4 '2007

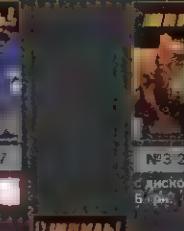


№2 2007



№11 2007

с диском
6 грн.



№3 2007



№12 2007

с диском
6 грн.



№1 2008



№2 2008

с диском
6 грн.



№3 2008



№4 2008

с диском
6 грн.



№5 2008



№6 2008

с диском
6 грн.

Чтобы подписаться:

1. Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, подсчитай общую сумму – внеси ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
2. Перечисли в любом коммерческом банке получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819.
3. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080.
4. Если есть вопросы, звони: (044) 425-9247(48).

Год: «Шпиль!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____

Имя _____

Мужчина _____

Адрес _____

Номер тел. (с кодом) _____

Моб. тел. _____

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- Выберите издания, которые хотите получать.
- Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «84 грн 00 коп», а ниже – «восемьдесят четыре грн. 00 коп.»). Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внеся в строку «Плательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу: ИД «Комиздат», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080 по факсу: (044) 425-92-48 или 425-92-41 по электронной почте: subscribe@comizdat.com
- Стоимость подписки на год:
 «Шпиль!» – 84,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
 «Шпиль! С диском DVD» – 144,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке:

(044) 425-92-41, 425-92-42, 425-92-43

ООО «Декабрь»

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735, код ОКПО 30262819

Счет №555

от «1» января 2009 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количества комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2009	Декабрь 2009	1	84,00
Шпиль! С диском			1	144,00
Всего к оплате				228,00

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО): _____

ФИО контактного лица: _____

Адрес доставки:

Индекс: _____ Область: _____

Район: _____ Город: _____

Улица: _____ Дом: _____ оф./кв.: _____ Корп.: _____

Тел.: _____ Факс: _____

E-Mail: _____ Моб.тел.: _____

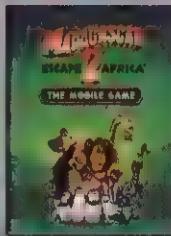
Гарантированная доставка журнала происходит в имении конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна любого месяца (например, с января 2009 года по декабрь 2009 года)

Мадагаскар

Жанр:
аркада
Разработчик:
Glu
www.glu.com
Издатель:
DreamWorks
www.dreamworks.com

Для скачки отправьте код на номер 1033:
007470178 (ЦЕНА 14 ГРН)



Графика: 8
Геймплей: 9
Звук: 8
Управление: 9
Сюжет: 10

ОЦЕНКА 9

БЕГОМ, БЕГОМ!

Игры, предназначенные для компьютеров и приставок, выходят одновременно с фильмами, которые они повторяют сюжетно. А вот игрушки на мобильной платформе обычно слегка запаздывают. Так получилось и с «Мадагаскаром», который только недавно появился в свободном доступе. Естественно, что бежать из Африки мы будем, не решая загадки и не отстреливаясь на своем пути врагов, а сражаясь с ними в аркадном режиме. «Мадагаскар: Побег из Африки» в своем мобильном воплощении – это типичный двухмерный платформер, в котором надо то прыгать, то бегать, то избавляться от преграждающих путь проблем. Причем такими проблемами могут стать представители не только фауны, но и флоры – например, чтобы перепрыгнуть через ущелье при помощи обезьян, надо сначала убрать из поля ее видимос-

ти банан. Просто, но такие вот небольшие проблемы и задачи сделали игру более оригинальной и оживленной, чем многие ее аналоги. К тому же, они позволили разработчикам передать сюжет мультика, ввести в него всех персонажей, не взваливая на плечи игрока необходимость перескакивать с одного героя на другого, – играть мы будем в облике льва. В общем, хоть игра и похожа на прочие аркады, она получилась интересной и достаточно оригинальной, чтобы хотелось ее пройти хотя бы один раз.

А вот графика, звуковое сопровождение и управление тут более чем просто типичные и стандартные. Неприятными их не назовешь, но и ничего нового в жанре они не привносят – просто не раздражают и не мешают играть. Разве что после пары часов напряженных прыжков, звуки Африки могут смертельно надоест.

**Silent Hill**

Жанр:
адвенчура
Разработчик:
Konami
www.konami.com
Издатель:
Konami
konami.com

Для скачки отправьте код на номер 1033:
007470151 (ЦЕНА 14 ГРН)



Графика: 7
Геймплей: 8
Звук: 7
Управление: 9
Сюжет: 10

ОЦЕНКА 7

ДАВАЙ БОЯТЬСЯ?

Думается, никому из читателей «Шпиля!» не надо рассказывать, что такое «Silent Hill» и с чем его едят. Кто не играл – тот наслышан, кто играл – не забудет. Тем более что сравнительно недавно вышла новая часть злоключений в знаменитом Городе На Тихих Холмах. В своем мобильном воплощении «Silent Hill» намного тише и спокойней, бояться тут приходится намного меньше, да и действия тут значительно меньше. Чаще всего приходится ходить по коридорам, открывать двери, рассматривать пиксели и вещи, состоящие из них. Скукота да и только. Зевок напрашивается после первых пяти, десяти, 20 минут, после получаса и дальше тоже такое случается достаточно часто. Вот только периодически игра выдает такие повороты, что ты готов ждать еще несколько часов, чтобы только

узнать, что и как будет дальше. В итоге получается эдакое двойственное впечатление, при котором ты вроде бы не хочешь играть дальше, но и оторваться от игры никак не можешь.

Частично ответственность за это несет графика, частично звук, частично – сюжет и ожидание чего-то сногшибательного. В общем, все то, что принято в народе называть атмосферой. Хотя, если разложить все по полочкам, сложно дать игре высокую оценку, но зато в сумме рождается ощущение куда более приятное, чем от прочих мобильных квестов и приключений.

Итог тут может быть только один – если не хотите играть долго и счастливо, даже не начинайте. Потому что оторваться будет сложно: эта игра для настоящих фанатов своего дела, если даже не сказать больше – фанатиков и геймеров.



* Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета wap.hiton.com.ua

50-20=60

FORCE 3D Radeon HD4830

Технические характеристики:

Графический процессор: RV770

Память: 512 MB GDDR3

Разрядность шины данных: 256 бит

Частота ядра: 575 МГц

Частота памяти: 1800 МГц

Интерфейс: PCI Express 2.0

Видеовыходы: 2xDVI, S-Video

Цена: \$130

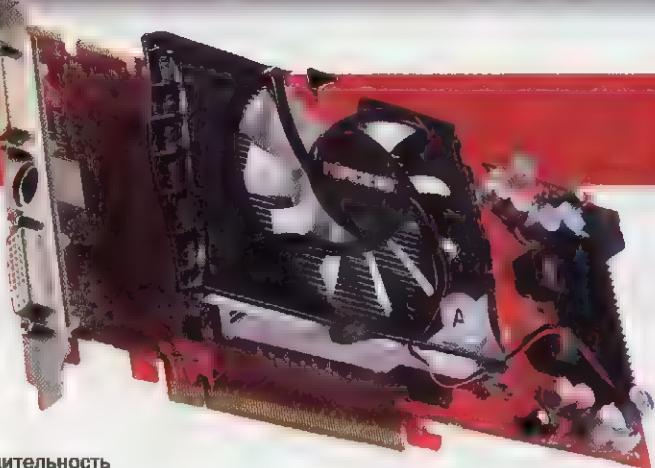
Плюсы:

Хорошая производительность

Тихая система охлаждения

Цена

Минусы:



Устройство предоставлено представителем
FORCE 3D (www.force3d.com)



Для тех, кто в танке – на дворе нынче кризис. Для тех, кто нет – с ним можно бороться. И даже если денег на новую видеокарту нет, а сильно хочется (слишком много интересных игр уже вышло и еще выйдет), можно воспользоваться простой арифметикой и путем вычитания сэкономить около 50-60 долларов. Самые догадливые уже поняли, что речь в заголовке идет не о легкой степени шизофрении редакции, а о видеокарте Radeon HD4830 – младшем брате мощной Radeon HD4850. Различия между ними, конечно же, есть, причем – разительные, но самое главное тут то, что в обоих карточках используется фактически тот же графический процессор (RV770), пусть даже с уменьшенным с 800 до 640 числом потоковых процессоров. Рабочая частота ядра составляет 575 МГц. Устройство несет на борту 512 MB GDDR3 памяти, частота которой 1800 МГц. Разрядность шины данных составляет 256

бит. Этого достаточно для того, чтобы получать качественный результат, особенно если природа наделила вас терпением и руками из нукного места. Компенсировать разницу в производительности (около 20 процентов) можно с помощью разгона устройства. На стороне карточки еще и то, что помимо отличной производительности платы так же поддерживает Microsoft DirectX 10.1, OpenGL 2.1, декодирование видео API Avivo HD и технологию API CrossFireX. А еще компания FORCE 3D снабдила видеокарту нестандартной системой охлаждения, которая представляет собой алюминиевый радиатор с установленным 7,5 сантиметровым вентилятором. Немного увеличенные габариты кулера позволили повысить эффективность охлаждения устройства и понизить уровень шума, так что чаю в холодное время на ней не согреешь, зато за работоспособность компьютера уж точно можно не волноваться.

ПОКА СМЕРТЬ НЕ РАЗЛУЧИТ НАС

AENEON Xtune 2GB (AXH760UD10-16H)

Технические характеристики:

Тип: DDR3

Объем памяти: 2x1GB

Частота: 1600 МГц

Тайминги: 9-9-9-28 (Dual Channel)

Рабочее напряжение: 1.5 В

Алюминиевые радиаторы

Поддержка: EPP и XMP

Цена: \$ 200



Плюсы:

Низкое рабочее напряжение

Алюминиевые радиаторы

Пожизненная гарантия

Минусы:

Повышение напряжения не влияет на разгон



Устройство предоставлено компанией
TNG (www.tng.com.ua)

Впереди 14 февраля, а значит – пора признаваться в любви. Если нет любимой дамы под руками, можно признаться в своих чувствах самому дорогому и любимому, что у тебя есть. Ну, хотя бы компьютеру. Можно даже сказать – «пока смерть не разлучит нас». По крайней мере, в том случае если в качестве подарка преподнесете ему плату оперативной памяти AENEON Xtune 2GB – бонусом к данному комплекту памяти является пожизненная гарантия производителя.

Ладно, шутки – шутками, а на самом деле купить такую плату вполне даже стоит. Ее можно загрузить по полной программе: на планках памяти есть алюминиевые радиаторы. Работает память с частотой 1600 МГц при очень низком напряжении - 1,5 В. Кстати, эту память, как и описанную тут на соседних страницах видеокарту тоже

можно разогнать, причем аж до 1780 МГц. Кроме этого память отлично показала себя при понижении таймингов. При установке CL8, комплект стабильно удержал частоту 1538 МГц. Частоту 1333 МГц удалось достичь с таймингами CL7 и 1166 МГц с таймингами CL6. К сожалению, повышение напряжения не дало значительного прироста рабочей частоты. Та же память поддерживает профили EPP 2.0 (Enhanced Performance Profiles) для последних NVIDIA SLI платформ и XMP (Extreme Memory Profile) для чипсетов Intel X38/X48.

Если этот поток загрузил вас по полной программе, скажем кратко – память эта достаточно хороша, поэтому внимательно посмотрите на ее стоимость, и, быть может, вопрос апгрейда будет для вас уже решенным.

КТО БЕЗБАШЕННЫЙ? Я БЕЗБАШЕННЫЙ! Я ОЧЕНЬ ДАЖЕ БАШЕННЫЙ!

OCZ Vendetta 2

Технические характеристики:

Поддерживаемые сокеты:

AMD 754/939/940/AM2, Intel LGA775

Уровень шума:

20-32 дБ

Скорость вентилятора:

800-1500 об./мин.

Цена:

\$49

Плюсы:

Эффективное охлаждение

Низкий уровень шума

Цена

Минусы:



Устройство предоставлено компанией
Nebesa(www.nebesa.com)

Aтеперь – небольшой урок биологии. Кулеры бывают разные: башенные и безбашенные. Кулер OCZ Vendetta 2 относится как раз к башенному типу. Основу радиатора охладителя составляют три медных тепловых трубки, на которые нанизаны алюминиевые пластины. Тепловые трубы, в свою очередь, напрямую контактируют с процессором, что повышает эффективность теплообмена такой конструкции. Такая вот сложная конструкция обеспечивает хорошее охлаждение. В этом можно убедить и на практике. При тестировании в паре с процессором Intel Core 2 Extreme QX9650, разогнанном до 4 ГГц и работающем под максимальной нагрузкой, температура нагрева процессора не превысила 49°C, а в тяжелых играх этот показатель был равен 47°C – велико-

лепный результат. Исходя из полученных результатов, мы с уверенностью можем заявить, что OCZ Vendetta 2, на сегодняшний день, один из лучших кулеров для охлаждения многоядерных процессоров.

Кроме того, в отличие от памяти, которая уместилась в этом номере, кулер не придется не только гнать, но и вообще разбираться с ним долго и читать длинные мануалы. Его установка не требует никаких дополнительных манипуляций или особых технических знаний; крепление кулера представляет собой стандартное решение «боксико» кулеров AMD и Intel и не вызовет затруднений даже у самых неопытных пользователей. Хороший подарок девушке на 8 марта, а если ей не пригодится, пусть подарит вам.

ВАЖНЕЙ ВСЕГО – ДЛЯ КОМПА ДОМИК

ZALMAN GS1000

Технические характеристики:

Блок питания:

нет

Материалы:

сталь, алюминий, пластик

Кол-во отсеков 5,25 дюйма:

4

Кол-во отсеков 3,5 дюйма:

8

Вентиляторы:

2 шт. 120 мм.

Габариты(ДхШхВ):

585x220x510

Порты:

FireWire, 2xUSB, наушники,

микрофон

Вес:

12 кг

Цена:

\$ 235

Плюсы:

Отличный дизайн

Удобная конструкция для «горячего подключения» HDD

Жесткость конструкции

Продуманная система вентиляции

Возможность подключения СВО

Минусы:

Высокая стоимость



Устройство предоставлено компанией
Nevada (www.nevada.com.ua)

Корпус – это не просто красивая коробка, на которую будет взглянуть приятно. От того, каким будет корпус, зависит очень многое. Но не стоит расстраиваться и грустными глазами смотреть на красивый или навороченный внешне корпус, сомневаясь в его профпригодности. Вот, например, в сторону ZALMAN GS1000 можно смотреть смело и уверенно. Корпус этот выглядит-solidno и имеет продуманную до мелочей конструкцию. Из основных же его технических плюсов следует отметить поддержку материнских плат стандартов E-ATX, ATX, MicroATX, возможность безвинтовой установки четырёх устройств 5,25" и шести 3,5". На верхнюю стенку корпуса выведены два разъёма USB, а так же разъёмы для наушников, микрофона и FireWire.

А вот ключевой особенностью его является совсем другая деталь: в корпусе есть возможность «горячего подключения» устройств SATA. Все отсеки оборудованы специальными корзинами на салазках, в которые монтируются жёсткие диски. Помимо этого три отсека оборудованы платой «горячего подключения», которая позволяет использовать их как HDD карманы. Отдельного внимания заслуживает система вентиляции корпуса. У ZALMAN GS1000 есть пять посадочных мест для установки 120-мм кулеров – два на верхней стенке, два снизу и один на задней панели. Кроме того, на задней панели производителем предусмотрено два отверстия для установки системы водяного охлаждения, так что можно будет поэкспериментировать еще и с ним.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАРОЧКА

Creative GigaWorks T20 и
GigaWorks T40

Технические характеристики

GigaWorks T20 / GigaWorks T40:

Частотный диапазон: 50Гц-20кГц

Выходная мощность, сателлиты:

2x14Вт, RMS

Суммарная мощность: 28Вт, RMS

Регулировка высоких/средних/низких

частот: да/—/да

Материал корпуса: пластик

Цена: \$90 / \$140



Устройство предоставлено компанией

Creative (www.creative.com)



Плюсы:

Компактность

Оригинальный дизайн

Хорошее звучание

Качественное исполнение

Регулировка низких частот и тембра

Минусы: стоимость



Многие из нас хорошо знают или хотя бы слышали об акустических системах и звуковых платах Creative. Устройства серии GigaWorks всегда относились к наиболее качественным и дорогим системам данного производителя.

Если судить о данных колонках лишь по названию «GigaWorks» и фотографиям, складывается впечатление, что перед нами должна возникнуть привычная пара колонок внушительных габаритов.

На самом же деле T20 и T40 довольно компактны. А еще они похожи. По сути, отличаются они лишь наличием дополнительного среднечастотного динамика в старшей T40, что делает последнюю несколько больше. Даже мощность этих систем одинакова.

По габаритам одна колонка Creative GigaWorks T20 меньше чем сателлиты многих систем формата 2,1. По этому каких-то выдающихся результатов мы не ожидали.

Но не зря данные устройства носят гордое название GigaWorks! Качественный высокочастотник купольной формы выдает чистый и детализированный звук, а среднечастотные динамики, из стекловолокна, отлично справляются со своей задачей.

Вас, конечно же, интересует вопрос, а что же с басом, как обстоят дела с многоуважаемыми «низами»?! Многие наверняка удивятся,

но отвечу так: хорошо – для GigaWorks T40, и отлично – для GigaWorks T20. Да, это не ошибка именно более компактные T20, при одинаковых настройках продемонстрировали более четкий и внятный бас. Кстати, таких впечатляющих результатов в воспроизведении басов, удалось добиться благодаря специальной технологии BassXport – фазоинвертор расположен на верхней панели.

Данная акустика универсальна, благодаря компактным габаритам и отличному дизайну, она очень гармонично смотрится рядом с ноутбуком, TFT-монитором и ЖК-телевизором. Кстати, для подключения к телевизору в комплекте поставки предусмотрен специальный переходник.

Creative GigaWorks T20 и GigaWorks T40 – стильные и качественные устройства, которые отлично подойдут и для просмотра фильмов, и прослушивания музыки, и для игр, занимая при этом минимум пространства вашего развлекательного угла.

Вам удастся удивить друзей не только ярким дизайном, но и качественным звучанием, для большего эффекта рекомендую снять защитную сетку с лицевой стороны колонок.

КОРОБКА С ИГРЯЩИМИ УШАМИ

Fatality USB Gaming Headset HS1000

Технические характеристики

Частотный диапазон: 20Hz - 20kHz
Выходная мощность: 105mW
Тип микрофона: шумоподавляющий конденсатор
Чувствительность микрофона: 100 - 18000 Hz
Сопротивление: 32 Ом
Чувствительность (1 кГц): 110 дБ/мВт
Динамики: неодимовые магнитные 40 мм
Длина шнура: 2.5 м
Вес наушников: 200 г
Цена: \$75

Плюсы:

Эргономичность
Блок регулировки звука
Съемный микрофон
Высокое качество звучания

Минусы:

Занудный индикатор



Устройство предоставлено компанией
Creative (www.creative.com)

Разработчики видеокарт говорят, что без их новых устройств нам не стать настоящими победителями, и часто мы соглашаемся с этим: без апгрейда «железа» обойтись трудно, потому что требования игр растут. Создатели мониторов с супер-пупер высоким разрешением имеют полное право кричать на каждом углу о том, что геймер с их помощью может превратить даже самый нудный пиксельхантинг в дело простое и приятное. Те же, кто выпускает наушники и звуковые карты говорят о том, что сориентироваться в игре можно только с помощью качественной акустики – якобы так вы услышите, откуда подбирается враг и какие у него намерения. Вот тут некоторые саркастически улыбаются или просто пожимают плечами, но даже таким пессимистам иногда приходится удивляться – как говорится, не все наушники одинаково бесполезны.

Хотя, если честно, то в Creative Fatality заподозрить мало-мальски серьезное устройство сложно – они меньше привычных игровых гарнитур и выглядят по сравнению с привычными «монстрами» просто игрушечно. Но достаточно примерить их на себя, чтобы иллюзия развеялась, как дым под дуновением ветра. Небольшой размер наушников оказывается удобен и практичен – наушники не отягжают голову, а мягкие подушечки – это именно то, что нужно. Ну, по крайней мере, такое ощущение возникает, когда сидишь с Creative Fatality на ушах. Кажется, что даже спать в ней должно быть удобно. Но сдается мне, с этой крошкой не заснешь: она буквально заставляет прислушиваться к каждому шороху – а вдруг, это что-то важное. И ты выставляешь звук с помощью небольшого блочка гарнитуры и кнопок на нем, попутно замечая мигание гарнитуры красным огоньком. Сначала тебе кажется, что это что-то ты просто сделал что-то не так, возможно, ты даже полезешь в настройки звука и гарнитуры, посмотришь, может, нужно нажать еще какую-нибудь кнопку, чтобы

наладить работу... Но оказывается, что для Creative Fatality – это норма, она мигает красным огоньком все время, когда не включен микрофон.

Его, кстати, можно и не использовать. Он соединяется с гарнитурой только при необходимости, причем сделать это можно, даже не глядя на сами «ушки» – гнездо для штекера крупное и его легко нащупать пальцами, да и сам микрофон далеко не миниатюрный.

Да, чуть не забыл об одном важном нюансе – подключается эта гарнитура не к выходу звуковой карты, а в порт USB. То есть, это не просто обычная гарнитура, а гарнитура плюс звуковая карта. По характеристикам встроенная карта близка к уже рассматривавшейся «Sound Blaster X-Fi Go!», за исключением встроенного гигабайта памяти. Соответственно, Creative Fatality может похвастаться поддержкой всех современных стандартов. Это дает возможность в считанные минуты на любом компьютере получить привычное звуковое окружение – ведь наушники и карточка будут всегда одними и теми же. Правда, есть у этого и обратная сторона – такую гарнитуру к плееру не подключиши, и в магнитофон не запихнешь. В общем, сугубо компьютерное приспособление...

Не будь у Creative Fatality небольшого недостатка (того самого красного огонька), ее можно было бы посчитать плодом разыгравшейся фантазии, не будь она у меня на ушах, я бы не поверил в такие возможности, но на самом деле это все действительно так: Creative Fatality достойна самых лучших похвал, вопрос больше в том, достойна ли она своей стоимости, и вообще – сколько она стоит? Писать цену в гривнах сейчас бессмысленно, так что будем писать в «убитых енотах». Итого за эту гарнитуру хотят 75 у.е. На первый взгляд это много, но учитывая встроенную звуковую карту и удобную реализацию микрофона, это не такая уж большая цена.



КТО СТАРОЕ ПОМЯНЁТ



Сказать, что «Обитаемый остров» никого не оставил равнодушным, – ничего не сказать. Экологи Украины призывают бойкотировать его из-за испорченной в Крыму природы (сильно пострадал заповедник, на территории которого велись съемки), фанаты творчества Стругацких плюются во все стороны как верблюды на выгуле, а те, кто слыхом не слыхивал о братьях Стругацких, – просто получают наслаждение. Говорят, что есть даже такие, кто шел на фильм просто потому, что в титрах есть Дяченко или играет Гоша Куценко. Но все это далеко, и до нас доносятся только отголоски... хотя есть примеры и более близкие: мои родители, например, чуть было не поссорились из-за того, хороший это фильм или нет. Причем оба не читали романа оригинального, оба не фанаты российского кинематографа... Разошлись во взглядах на реалистичность: отец, инженер-конструктор, ни минуты не мог смотреть фильм спокойно, комментируя нереалистичность построек, действий или конструкций фильма... Но ведь не это в фильме главное, да и не все мы такие придирчивые?

Давайте лучше начнем с более интересного – с объективных недостатков. Самый главный из них – это то, что обещали все и сразу, а дали только часть. И не сказали, что вторая будет скоро. Возможно, в апреле. Хотя, дело это знаете ли, житейское, кризис на дворе гуляет... Пессимистично, но факт: когда мы увидим вторую часть фильма – большой вопрос. Зато не пришлось четыре с половиной часа сидеть первого января

в зале. В России поступили более гуманно – запустили фильм в прокат 10 числа. Не дали народу поглумиться над тем, что 1 января «пипл схавает все что угодно, в том числе – и прошлогоднее оливье».

На самом деле смотреть фильм шли одинаково хорошо во все дни, и одинаково выходили из зала с разными эмоциями. Радостные физиономии были в основном у тех, кто не знал, что это фильм по Стругацким (были и такие, хоть и мало), у тех, кто не читал роман. Те же, кто ожидал хорошей экранизации книги, выходили потухшими и поникшими – увы, но идеального перенесения книги на экран не вышло. Хотя бы потому, что главный герой, Максим, понимает все и с самого начала, но при этом ведет себя почти так же, как в книге. То есть – как будто, он ничего не понимает вообще. В некоторых сценах это роли не играет, а вот в других... создается ощущение, что уровень интеллекта Максима какой-то заниженный... хотя по поступкам этого не скажешь явно.

Вторым недостатком называют слабую актерскую игру. Причем если молодежь еще хоть как-то старается, то «звездный состав» с Куценко во главе, судя по всему, просто отбывал свои «15 суток». Где, как и когда они провинились непонятно, или это кризис достал так всех, что хватаются сразу за все роли и не могут войти не в одну из них?! Но если даже закрыть глаза на слабую актерскую игру, все равно остается неприятный осадок. На протяжении всего «Острова» не покидает ощущение, что смотришь уже

виденные раньше фильмы. До статочно посетить парочку кинофорумов, чтобы убедиться, что это впечатление не только твое, но и вообще – общее. Тут вам и «5 элемент», и «Эквилибриум», и «Вспомнить всё», и «Звездный десант», и «Апокалипсис», и если уж на то пошло еще с десяток американских боевиков. В общем, если что-то из этого списка вы упустили, можете не пересматривать – «Обитаемый остров» предоставит вам краткий перечень основных боевых событий, а то и основных действующих персонажей.

Тем не менее, каждое мнение индивидуально, и как уже говорилось, есть и такие, кто получал удовольствие, несмотря на тесное знакомство с первоисточником – просто потому, что любит боевики и верит в наш кинематограф. Так что провалом «Острова» не назовешь, хотя за бюджет фильма и заповедник все-таки обидно.

Вперед в будущее

Ну, а пока те, кто не успел увидеть «Остров», смотрят, ругают и хвалят его, уже видевшим его и выдавшим весь доступный спектр эмоций остается только... составлять списки того, что стоит посмотреть в ближайшее время. Рубрику «Алтой» никто для фильмов пока что не ввел, посему говорить будем о более или менее приятных новинках. И речь не только о второй части «Острова», но и о других, не менее интересных кинах, причем – всех жанров и направлений.

На первом месте оказался долгострой, ставший среди фильмов такой же притчей во языцах, как Дюк Нюкем в мире игровом. Быть может, если бы



не вышел «Обитаемый остров», мы бы о нем не вспомнили, никто бы не заметил незаметно подкравшегося «Трудно быть богом». Слыхали о таком? Алексей Герман целых восемь лет назад начал снимать оный, но так и пропал. В общем, можно смело делать ставки, какой из упомянутых «вечных» проектов появится первым и окажется менее провальным.

Но посмеялись и ладно, перейдем к более серьезным фильмам, которые выйдут уж точно раньше.

Тем, кто часто просматривает рубрику Анимация, следует ждать апреля – Миядзаки порадует нас мультиком еще более детским и красочным, чем всем известный Тоторо, под названием «Рыбка Поньо». Так как провалов у Миядзаки и «Гибли» еще не было, то ждем с нетерпением, а вот в сторону Такеши Китано и его «Ахиллеса и черепахи» остается только коситься с подозрением. Тому две причины: первая – полный и тотальный провал восточной «Мечты», которая могла стать очередным хоррором и блокбастером, а стала хорошей колыбельной на ночь. Засыпается под такое кино очень легко. Второй причиной, не менее сомнительной для фанатов, но более веской для широкой общественности может стать ругань критиков в сторону первых двух фильмов трилогии этого гениального режиссера – «Такешиз» и «Банзай, режиссер!». Однако не стоит верить, что критики всегда правы – уж сколько раз они ошибались, сколько раз они ругались на хорошие, казалось бы, фильмы, сколько раз прославляли фильмы совершенно никакие, нулевые, а то и целиком и полностью афтарные.

Куда больше сомнений вызывает отечественный кинематограф. Что ни говори, как

ни крути, а он у нас пока что не так развит, как хотелось бы. Но надежда еще жива, а она может прятнуть за собой и веру, и любовь. К тому же, как говорится, риск дело святое, так что вперед и «Тарас Бульба» (реж. Владимир Бортко) и «Вий» (реж. Олег Степченко) в роли флага смельчакам в руки. Вот только если на счет «Вия» души любителей классики бороздят сомнения, то первый фильм стоит посмотреть хотя бы из-за играющего в нем Боярского и Ступки.

Кстати, если уж вспоминать настоящих звезд кинематографа нашего с вами родного, нельзя пропустить еще один фильм – «Возвращение мушкетеров». Среди актеров не только уже упомянутый Д'артаньян, но и Вениамин Смехов, Валентин Смирнитский, Игорь Старыгин, Дмитрий Харатьян, Александр Ширвиндт. Вот тут-то точно будет и что поругать, и что похвалить. Причем – в самое ближайшее время. В прокат выходят «Мушкетеры» в начале февраля, аккурат к тому моменту, когда читатели «Шпиля» будут получать ценную или не очень информацию вот с этих самых страниц. Так что бегом за билетами и не забудьте поделиться новостью со старшим поколением.

Одновременно с русским блокбастером выйдет еще и «Другой мир 3», так что будет на чем успокоить нервы после бурной радости или полного падения настроения. Тут все ровно и так же, как всегда – вампиры ссорятся с оборотнями, много драк, все темнят и всем темно. Однако бояться точно не придется. Тем, кто хочет испугаться, в этом году вообще хорошего ничего не светит: «Нерожденный» больше похож на треш прошлых лет, «Впусти меня» (реж. Томас Альфредсон) слишком походит на детскую страшилку, а «Пятница, 13» сможет удивить и

напугать разве что младенца. Напряжение и дрожь в коленях может вызвать разве что «Джонни Бешеный Пес» (реж. Жан-Стéфан Совер), но тут уж играют совсем другие эмоции.

Проще придется любителям комедии – тут вам и «Отель для собак», и «Признания шогоголика», и «Монстры против пришельцев» (все дружно вспоминают «Корпорацию монстров» – улыбаемся и машем), и «Ниндзя-убийца» (реж. Джеймс МакТиг). Правда, в последнем случае смех будет либо злобным, либоsarкастическим. Ничего интересного, ничего знаменательного. Драк будет много, но их уровень явно будет ниже плинтуса.

На послedок – сладеньковое. Ждем – не дождемся, чтобы попинать ногами или воздать дань уважения ах двум фильмам. Оба они – сиквелы. Во-первых, ждать придется возвращения «Терминатора». Увы и ах, но Шварценеггер из губернаторов в Терминаторы разжалован быть не захотел, так что придется довольствоваться придется неким Роландом Кикндженером. Вторым звездным фильмом станет продолжение «Трансформеров», которое появится летом, но о нем пока что слишком мало известно, чтобы судить о том, поворот ли фильм свой успех.

Да простит читатель за то, что выпуск Коламбии Бразерс получился таким вот сумбурным и, быть может, чересчур насыщенным – и эмоциями (в первом своей части), и информацией (во второй), но иначе было просто нельзя. Ведь впереди столько всего интересного, а в прошлом у киношников остается опыт, который не пропьешь, а значит – он может проявиться в любом из упомянутых фильмов, как в светлой, так и в темной своей ипостаси.

«Фабрика



MELODY OBLIVION



СТУДИЯ GAINAX: МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО



Что делать простому анимешнику? Конечно, собираться с друзьями, устраивать совместные просмотры любимых сериалов. Если раньше думали, как бы достать вообще, сейчас думают – откуда сачать. Если раньше на отечественных косплееров молились, сейчас их все больше и больше, прямо орава уже, можно мир начинать завоевывать. Если раньше гордились количеством дисков, то сейчас – объемом винтов. Все течет, все меняется, как говорят мудрецы. Одно остается неизменным – Мечта анимешника с большой буквы. Снять аниме. Стоит ее озвучить в любой компании, при любой погоде – это превращается в многочасовую дискуссию! О чем снимать (Продолжение Евы3!), а как (с энтузиазмом), а сколько там будет фансервиса (80%), а с кого из наших друзей и врагов мы срисуем героев (имена опустим, но вот этого точно сделаем маньяком-убийцей), а как их будут звать (Машка и Кодзюто Лечкин), и чтобы там девочек кавайных было много-много, летающих роботов и надо не забыть со-путствующего зверька для

главной героини (пандо-питон подойдет). И разговоры, разговоры до утра, споры до хрипоты и прочее и прочее.

Мы все знаем, что дальше разговоров обычно дело не идет. Однако из всяких правила есть исключения, об одном из них я вам и хочу поведать сегодня.

Почти правдивая история про студию Gainax.

Жил-был Хидеки Анно. Простой мальчик из префектуры Ямагути, которая славится своим историческим прошлым. Ходил в школу – все как у всех. Но в 15 лет, увидел аниме «Космический крейсер Ямато» (снятый, кстати, Лейдзи Мацумото), и это изменило его жизнь. Он понял, что анимация – это что-то волшебное и необыкновенное, и стал отаку. Не сразу конечно, потому что, чтобы стать отаку, надо много всего посмотреть и узнать. В школе он стал заниматься в местном кружке по созданию аниме. В 18 лет он поступил, как любой приличный японец, в Осакский институт искусств, потому что решил стать режиссером аниме фильмов. Общага, новые друзья... тоже анимешники (ура!) и понеслось!

А в те времена в Японии был бум, да не просто бум, а Бада-Бум! на научную фантастику, были даже кружки любителей НФ при университетах, а истинные любители аниме считали настоящим шиком возможность достать через знакомых копии листов целлюлоида с оригинальными концептами к очередному мега-сериалу про роботов. С друзьями Ямагой Хироки, Акаем Таками, Окадой Тосио, и Садамото Ёсиюки в 1981 году они участвуют в НФ конвенции Dalcon III, где презентуют свою короткометражку, снятую за лето. Народ зацелил, а все самодельные сувениры раскупили. Пришло товарищам поднапрячься, открыть магазинчик в Осаке, торгующий сувенирами и гараж-китами (фигурками для самостоятельной сборки и покраски). Заработанные деньги они вложили в следующий конвент, где показали еще одну короткометражку, тоже про девушек, борющихся с известными монстрами из других аниме-лент. Качество росло, так как студенты набирались опыта, рисуя анимацию для Макроса.



Приведу краткий список их творений:

- «Ouritsu Uchuugun — Honneamise no Teubaba»(1987)
- «Top o Nerae! Gunbuster»(1988—1990)
- «Fushigi no Umi no Nadia»(1990—1991)
- «Otaku no Video 1982»(1991)
- «Zoku Otaku no Video 1985»(1991)
- «Shinseiki Evangelion», англ. «Neon Genesis Evangelion»(1995—1996)
- «Kareashi Kanojo no Jijou»(1998—1999)
- «Ai no Awa Awa Hour»(1999)
- «FLCL»(2000—2001)
- «Mahoromatic»(2001)
- «Shiki-Jitsu»(2001)
- «Puchi Puri Yuushi»(2002)
- «Magical Shopping Arcade Abenobashi»(2002)
- «Melody of Oblivion»(2004)
- «This Ugly and Beautiful World»(2004)
- «Re: Cutie Honey»(2004)
- «Gunbuster 2»(2004)
- «He Is My Master»(2005)
- «Tengen Toppa Gurren Lagann»(2007)
- «SHINSEIKI EVANGELION: UTUKUSHII SUIMA»(2007)

Даты основания самой легендраной Gainax — называют разные, в нашей истории пусть это будет декабрь 1984. Руки чесались делать что-то новое, кардинальное, смешивать жанры и просто

стебаться над всеми штампами. С годами эти стремления, кстати, не утихли.

Увидев первый ролик их первого в списке аниме, директор немалоизвестной компании Bandai только и смог сказать: «Ничего непонятно. Но уверен — это будет круто!». Компания ширилась, росла и развивалась. Друзья стали руководителями на разных должностях. Открылись новые подразделения: компьютерной графики, онлайновых проектов. Одно оставалось неизменным: правильный подход «для своих», ясно дело им как анимешникам было виднее, чем толстым дядям с ТВ-каналов которые заказывали сериалы, и о чем снимать, и как снимать, и как выпускать релизы. Все для отаку!, — вот главный лозунг, красивые издания, качественная анимация, море анимешных товаров, и куча фансервиса, за что, кстати, вечные упреки от критиков. Ну не могут они без этого, не могут, сами то анимешники... Кстати о птичках: ребята даже умудрились снять первый фильм в истории аниме про жизнь отаку. «Otaku no Video» — это настоящая сага аксакалов

аниме-движения 80-х, со стебом над популярными в то время вещами и настоящими врезками видео про жизнь отаку. Местами смешные или неловкие, они отражают настоящую, а не рисованную реальность.

А реальность, как всегда, непредсказуема. На студии царила мега-творческая атмосфера, переходящая в настоящий бардак, возможно из-за того, что жесткого лидера с политикой партии и тотальным контролем не было. Каждый порой делал, что хотел, и в 1992 году аниматоры, фазовщики, заливщики собрали свои вещи и тихонько сбежали вместе с директором отдела Синдзи Хигути. Вот такой вот нож в спину. Еще и основали студию Gonzo — прямого конкурента. А студия без аниматорского отдела — что змея без головы, так что Анно впал в глубокую депрессию. Ничто кроме крепких алкогольных напитков его не радовало, три года ничего не снимал. До 1995, в котором таки вышел беззветный Евангелион, хоть и со скрипом: по всем срокам запаздывали так, что канал хотел вообще отменить его показ. Тем не менее, этот сериал сделал сту-

дию и ее создателей классиками аниме-отрасли, и ручеек денежных благодарностей от фанатов быстро перешел в до сих пор не утихающую бурную речку. Как вы знаете, сейчас выпускается новый Евангелион, чуть-чуть дорисованный, чуть-чуть переиначененный, но под тем же соусом «для фанатов онли», и потому, что они очень просили.

Тем не менее, что говорить, у по-настоящему талантливых людей таланта не отнять. И мне остается вам пожелать, чтобы ваши мечты тоже исполнились. Тогда рано или поздно, но возможно мы увидим чудесную анимацию от украинских создателей рисованных миров.

Сергей Капустин
Happyness
happyness@yandex.ru



ЛЮБИ ВСЕ

ГЕЙМЕРЫ ПОКОРНЫ



Даже самым злодейским шпионам иногда приходится оторваться от компьютера. Нет, мы сейчас не о том, о чем вы могли подумать – оставьте прагматизм на следующий раз. Мы сейчас о том самом одном дне в году, когда приходится оторваться от монитора и клавиатуры, может даже – причесаться и помыться. Наиболее смелые особи игроманы и новички покупают в этот день цветы или даже открытки с цветами. Правда, многие при этом делают главную ошибку – делают настолько грустное выражение лица, что в итоге получают не заслуженную любовь и романтику, а тем самым букетом цветов по голове. И это еще хорошо, а то ведь некоторые и вазы дарить пытались...

Чтобы не допускать таких глупых ошибок, давайте изучим матчасть. Ну, есть же игры, посвященные романтике и любви – Leisure Suit Larry, 7Sins, ну или, например... японские текстовые квесты... Ой... нет, за такое уж точно можно склопотать и по голове, и по прочим важным геймерским местам... На самом деле получается, что романтических

игр вовсе и нет... Некоторым, правда, удается совместить приятное с приятным – встречаться с такой же заядлой геймершой, дарить ей цветы в виртуальной онлайновой реальности и вообще не отрываться от компьютера. Но большинство из нас либо играют на разных серверах жизни, либо вообще встречают непонимание со стороны своей «второй половинки». В итоге, 14 февраля считается днем, в который чаще всего расстаются, в который рушатся все надежды и мечты, в который...

Чтобы такого не произошло можно, конечно, посвятить весь день девушке и терзаться мыслями о том, что за это время ты мог захватить империю, соблазнить целый колледж девушек, раскрыть преступление века или убить самого главного босса на самой сложной из локаций... А можно поступить умнее и в итоге целый год беспрепятственно получать удовольствие от компьютерных игр, наслаждаясь при этом вниманием любимого человека (если он, точнее – она) после этого сама не подсядет на игры, как и ты сам.

Вариант первый, или Правила Дорожного Движения для Уличного Гонщика

Любителям автогонок и уличных разборок в стиле GTA вполне можно позволить себе украсить для любимой леди автомобиль – такой, о котором она могла бы только мечтать. Самое сложное тут – угадать марку автомобиля. А дальше – найти подходящие ключи для него в реальности и сварганиТЬ права с ее самой красивой фотографией. Только позаботьтесь, чтобы фотография ей на самом деле нравилась, а то можете не нарочито испортить настроение ей, и тогда все старания пойдут насмарку.

Если кажется, что такой подарок девушка не оценит и посчитает издевкой, можно поступить более гуманно и по-рыцарски – победить всех и вся в чем-то типа NFS, купить там тачку, проапгрейдить ее и обрисовать

так, чтобы было видно всю вашу любовь. Может, в реальности на такой тачке и не погоняешь, но от игры девочка точно получит наслаждение, да и вы сможете почувствовать себя истинным мачо, обучая ее водить машину.

Вариант второй, или План Наступления для Мудрого Стрategа

Чем хороши стратегии – так это тем, что в них вы можете за воевать для дамы сердца весь мир и положить его к ее ногам. И еще – построить замок или назвать в ее честь какой-нибудь танк. Тут уж куда фантазия заведет и в зависимости от предпочтений девушки. Наступать лучше по всем фронтам и заранее, причем поработать придется не только в графическом редакторе. Тут можно сваять документ, подтверждающий права владения на замок, по-

местье и земли. Подготовив себе таким образом тылы, можешь делать дальше все, что хочешь, абы только в результате сделать невинно-влюбленные глаза и сказать, что этот подвиг ты совершил ради нее, ночей не спал и сражался из последних сил. В подтверждение своих слов можно показать мозоли на пальцах, труп верного скакуна (мыши и клавиатуры).

Вариант третий, или Подробная Карта для Опытного Квестовика

Привыкши играть в квесты – будь готов к пиксельхантингу и в реальности. А еще лучше – иметь под руками блокнотик, куда записывать самые важные данные и внимательно слушать на протяжении оставшегося до праздника времени диалоги главных действующих лиц игры под названием «жизни». То есть – монологи девушки на тему того, чего бы ей хотелось бы,

если... Как и в обычном квесте, это может оказаться какая-нибудь совершенно неожиданная мелочь – ну, например, флакончик с таинственной жидкостью, святая граната или даже водяной чип.

Вариант четвертый, или Брифинг для Меткого Стрелка

О, братья по оружию, вам, наверное, приходится сложнее всего. Вот где точно нет романтики – так это в шутерах. Тут даже сложно что-то посоветовать, кроме как повесить перед ней свою фотографию. Это, естественно, в том случае, если чем-то ее недавно умудрился обидеть – виноватый взгляд и такой вот поступок растопит самое холодное женское сердце. Ну, а если девушка ревнует к виртуальным красоткам, которые часто встречаются в экшнах и шутерах, можно повесить и их фотографии. А если же она, на-

оборот, является фанаткой Ларки Крофт и ей подобных, можно облачить свою любимую в костюм героини игры, дать ей в руки пистолет и сделать несколько хороших фоток. Эффект гарантирован, ведь даже самые стойкие и воинственные амазонки любят быть красивыми.

Вариант пятый, или Самый Простой План Действий

Если увлекаешься казуальными играми, то вся стратегическая задача сводится к тому, чтобы выбрать нужную – та-



кую, результат деятельности в которой придется девушке по душе и сможет ее по-настоящему впечатлить. Можно, например, вырастить миллион алых роз, или завести милого щенка, которого ей и подарить потом в результате. Или перенести свои увлечения в реальность и на самом деле вырастить этот самый миллион роз. Правда, это уже сложнее – придется провести за «игрой» не несколько часов, а целых несколько дней и недель, если не месяцев. Поэтому если девушку никаким образом не впечатляют подвиги в компьютерной реаль-

ности, можно воспользоваться «пособиями» из казуальных игрушек и приготовить по рецептам из них какое-нибудь оригинальное блюдо. Если раньше вы не готовили, а девушка голодна (об этом тоже стоит заранее позабыть), то даже самый простой горячий кофе и неподгоревшая яичница станут для нее истинным проявлением любви и заботы.



Вариант шестой, или Чертежи по Постройке Дома Мечты

Некоторые из вас, возможно, сейчас не поверят, но среди сильного пола тоже есть любители симуляторов жизни. Но даже если вы к таким не принадлежите, установив игру на компьютер, вы легко решите проблему с подарком для любимой. Тут вы легко сможете

показать, что способны свить уютное семейное гнездышко и быть заботливым папашей для целой кучи мелких, копошащихся, противных.. Так, если вас тоже несет в этом направлении – лучше выбрать другой вариант, чтобы в последний момент не остаться без подарка. И еще – этот вариант подходит только для тех, у кого самые серьезные намерения, а то знаете ли, девушки – они

народ мнительный, если решит, что ты намекаешь на свадьбу – потом не отважишься. А вторая опасность состоит в том, что виртуальная красотка может показаться ей красивее или наоборот – страшнее ее реальной, что будет сразу же принято за попытку обидеть ее. В таком случае воспользуйтесь планом под номером четыре или собственным словарным запасом.

Вариант седьмой, или Билеты на Двоих для Жителя Сети

Но проще всего приходится любителям онлайновых игр, особенно, если учсть, что в некоторых из них есть возможность завоевать весь мир или часть его (не самостоятель-

но, но все-таки) и посвя-

тить любимой. Правда, тут есть риск – вполне вероятно, что любимая не оценит стараний – ведь для того, чтобы совершить этот подвиг, придется до самого праздника не расставаться с компьютером и миром игрушки. Поэтому советуем более мирный вариант: повести девушку на романтическое свидание. Для этого ей нужно создать аккаунт в игровом мире (а если она уже играет – дело еще проще!) и вдвоем отправиться в какое-нибудь романтическое место. Зуб даю, их там много – начиная от поднебесных высот и заканчивая уютными райскими садами и первобытными лесами. Если девушка до этого никогда в онлайновом мире не была, то для нее такая экскурсия может стать самым настоящим чудом. А если на пути встретится монстр какой, так это только повод показать, что вы в силах защитить свою избранницу.

СЕВОН

3

COUNTER STRIKE
FIFA 08
ХОДА
WARCRAFT
CALL DUTY⁴

Масштабний ігровий проект.
Національна Ліга Комп'ютерних Ігор!
Міжнародний Супер Кубок Комп'ютерних Ігор!
Тренувальні турніри для аматорів та професіоналів!

ЛІГА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР **INTEL CHALLENGE**



Перемога чекає!



Слідкуй за ЛКІ на національному телебаченні!



Огляд центральних матчів на телеканалі «Мегаспорт» кожну п'ятницю та вівторок.

Дивись найцікавіші матчі в прямому ефірі!



Радіо коментарі та відеostream кожен день на офіційному сайті проекту

Шукай однодумців, збирай команду, бери участь у змаганнях!



Головний технологічний партнер



інформаційні партнери

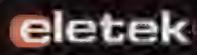


Інформаційні партнери



Інформаційні партнери

Партнери проекту



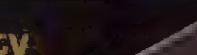
Інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Інформаційні партнери

www.cyberarena.tv

офіційний сайт проекту



Новый номер и новый тур аниме конкурса, проводящегося при поддержке Интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

Победителем этого тура «Фанарта» становится Усатенко Андрей. Ей отправляется подарок от AnimeUA.net – коллекционная фигурка из серии игр «Онимуша». А поощрительные призы – диски с лицензионными играми достаются Станиславу Лукову, Мальгиной Татьяне, Алине Руденко и Алексею Брожко. Спецприз от редакции за позитивное настроение и многие часы смеха уезжает в Ялту к Чалой Инне. В журнале мы разместили только самые лучшие фа-

нарты, а остальные ищите в специальном разделе обновленного сайта www.shpil.com.

Напоминаем условия конкурса:

Для участия в конкурсе «Фанарт» нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или аниме-игры и отправить рисунок обычной или электронной почтой на адрес редакции. Подведение итогов этого конкурса состоится в мартовском номере нашего журнала. Автор рисунка месяца получит в подарок от AnimeUA.net коллекционную фигурку из серии игр «Онимуша», а финальный победитель – более «крупный» приз.



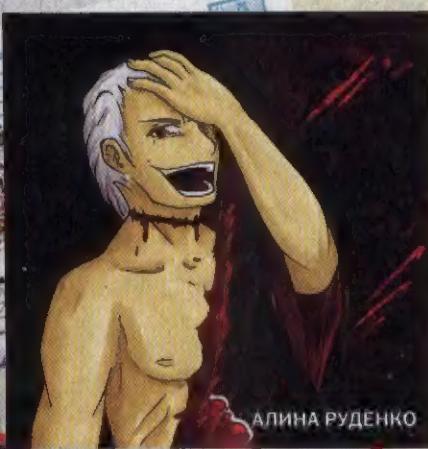
ЛУКОВ СТАНИСЛАВ



АЛЕКСЕЙ БРОЖКО



УСАТЕНКО АНДРЕЙ



АЛИНА РУДЕНКО



ЧАЛА ИННА



МАЛЬГИНА ТАТЬЯНА



Рясницкий Александр, занявший третье место в прошлом Игрокопе, оказался парень не промах и вместе со своей игрой забрал приз за второе место – Logitech MX 518, для друга, который занял в этом же конкурсе второе место. Проверка ялок и паролей подтвердила – таки не соврал :).

ОТВЕТЫ НА АНИМЕ-КОНКУРС

декабрьского номера (№12 2008г)

Раскуси косплей

1. Mai Shiranui (Fatal Fury)
2. Zangetsu (Bleach)

3. Crocodile (One Piece)

4. Touga (Utena)
5. Граф Ди (Petshop of Horrors)

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

декабрьского номера (№12 2008г)

Игрокоп:

1. Выносливость
2. Гипнотрон
3. Муравьиный глаз
4. Парадайс Фоллз
5. Олд-Олни

Отгадай

геймтрек:

1. FIFA 09
2. Dead Space
3. Ghost Recon Advanced Warfighter
4. Freelancer
5. Heroes of Might and Magic 2

Итак, подводим итоги декабрьских конкурсов.

Письма с ответами на конкурс «Распознай геймтрек» можно, в буквальном смысле, сосчитать на пальцах рук. Первый приз, акустическая система 5.1 Inspire A500, достался Коваленко Александру Павловичу (г. Запорожье). На втором месте Левчук Дмитрий Александрович (г. Житомир), получивший колонки 2.1 Inspire A300. Третий приз - колонки 2.1 Inspire A200, за уверенность в своих ответах, ожидает Дибу Дениса Андреевича (г. Вознесенск).

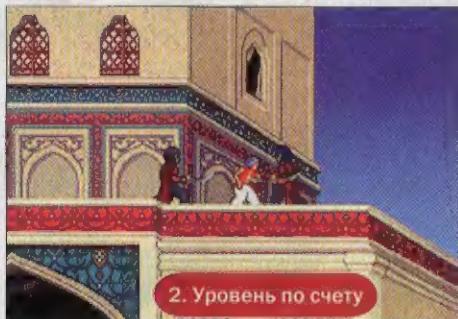
Победителем конкурса «Раскусни Косплэй» стал Брожко Алексей Юрьевич,

выигравший коллекционную фигурку из игры Онимуша.

«ИгроСNоN» на этот раз оказался для наших читателей слишком легким – писем с правильными ответами была целая стопка. Победителей пришлось выбирать лототроном. Удача улыбнулась Крупник Нине Яковне (г. Киев) – она получает игровую мышь Logitech G9 и клавиатуру Logitech G15. Второе место занял Носов Артур Анатолиевич (г. Керчь), выигравший игровую мышь Logitech MX518. Приз редакционных симпатий диск с лицензионной игрой получает Захаров Сергей Юрьевич (г. Гурзуф), за разрушительность мысли.

Игрокоп

На этот раз конкурс посвящен мегагейму номера – Prince of Persia. А что бы немного усложнить вам задание, вопросы затрагивают не только эту игру, но предыдущие ее части. Так что придется напрячь свою память. Желаем удачи и ждем ваших писем!



Среди всех приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. Первое место мышь SVEN RX-900 Laser Gaming, клавиатура SVEN Comfort 3535 Multimedia Keyboard. Третье место мышь SVEN RX-700 Laser и клавиатура SVEN Comfort 4800EL Multimedia Keyboard

то мышь SVEN RX-900 Laser Gaming, клавиатура SVEN Comfort 3535 Multimedia Keyboard. Третье место мышь SVEN RX-700 Laser и клавиатура SVEN Comfort 4800EL Multimedia Keyboard

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а

не мелодий) в отрезной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три приза от компании Creative. За первое – GigaWorks T40, второе – GigaWorks T20 и третий – Inspire 2.1 2700.

Аудио-конкурс

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Игрокоп

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

НА НАШЕМ ДИСКЕ!



* Ф. И. О.

* Адресс отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

Контактный телефон

E-mail

Графы с пометкой * обязательны для заполнения

ICQ

No
2
2009

ИГРЫ

Дамо версии

Анализ: Сон разума

Симбионт

Операция Багратион

Defence Grid

Perfect World online

Полные версии (freeware)

Shareware

Приключения дружка

Gurmания

Ювелир

Про Федота-стrelца

Матия семян

Остров секретов

English versions)

Mirror's Edge v1.01

Tomb Rider Underworld v1.1

Fallout 3 v1.1.0.35

Red Alert 3 v1.06

Sacred 2 v2.34.0.0

Sword of the stars v1.6.4

ВИДЕО

Warhammer 40k Down of War 2

Mafia 2

Dark void

Twelve sky

Godfather 2

FEAR 2 Project Origin

Total War

ПРОГРАММЫ

Daemon tools 4302

Alcohol 120 trial 1.9.8.7117

Light Alloy 4.1

K-Lite mega codec pack 434

Quick Time player

MPPlayer

Winamp 5541 full

А ТАКЖЕ

Mass Effect: Гибель с небес

STALKER: Clear sky v1.5.08

Обои для рабочего стола

